

Министерство образования и науки Российской Федерации  
ФГБОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет»  
Исторический факультет  
Кафедра теории и методики обучения истории

## **Применение дидактической игры в процессе обучения истории в 5 классе: теория и практика**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа  
допущена к защите  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2017

Руководитель ОПОП:

\_\_\_\_\_  
подпись

Исполнитель:  
Искибаева Луиза  
Марсельевна  
студент IV курса  
очного отделения

Научный руководитель  
к.п.н., доцент  
О.А. Лыжина

\_\_\_\_\_  
подпись

Екатеринбург 2017

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение .....	3
Глава 1. Теоретические аспекты применения дидактической игры в процессе обучения истории в 5 классе общеобразовательной школы .....	8
1.1. Школьный курс «Истории древнего мира»: цель, структура, содержание и учебно-методическое обеспечение .....	8
1.2. Психолого-педагогические возможности игровой деятельности пятиклассников в процессе обучения истории .....	14
1.3. Сущность и применение дидактической игры в процессе обучения истории .....	23
Глава 2. Практические аспекты применения дидактической игры в процессе обучения истории в 5 классе .....	35
2.1. Применение дидактической игры в процессе обучения истории в 5 классе: анализ методических разработок .....	35
2.2. Методическая разработка урока с применением дидактической игры для 5 класса по теме «Древняя Спарта» .....	44
Заключение .....	51
Приложение 1 .....	58
Приложение 2 .....	67

## **Введение**

В связи с социально – экономическими преобразованиями, в современной России произошёл пересмотр требований в системе образования, которые отразились в Федеральном государственном образовательном стандарте, предусматривающем реализацию системно-деятельностного подхода, направленного на развитие у детей учебно-познавательного мотива.<sup>1</sup> Перейдя из начальной школы на основную ступень общеобразовательной школы, ученики 5 класса испытывают трудности в адаптации, усугубляемые психологическими особенностями младшего подросткового возраста. Трудности младших подростков объясняются их возрастными особенностями, изменениями в физиологической, интеллектуальной и социальной сферах, а также изменениями условий обучения: многопредметностью, появлением большого количества учителей, изменением содержания учебных программ и др. Применительно к истории следует отметить, что в 5 классе по сравнению с уроками истории в рамках курса «Окружающий мир» в начальной школе, увеличивается число и состав источников исторических знаний. Так, пятиклассникам приходится работать не только с учебником, но и с историческими документами, картами, картинками; происходит увеличение понятийного аппарата курса. Они приступают к изучению истории древнего мира, первого систематического курса истории в школе, в ходе которого изучается история первобытного общества, древняя история стран Запада и Востока, впервые рассматриваются процессы развития общества: возникновение классов и государств, с их средствами принуждения и законами и пр.

Все эти существенные изменения в психологическом развитии младшего подростка, а также в системе его обучения, педагог не должен игнорировать. Он, наоборот, должен постараться так выстроить учебный процесс, чтобы переходный период в жизни пятиклассника прошёл менее болезненно. Именно поэтому возникает вопрос: Как организовать урок? Какие способы

---

<sup>1</sup> Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. М., 2011. С.3.

для реализации планируемых результатов на уроке выбрать? Несмотря на неоспоримое достоинство, традиционное обучение не может в полной мере решить эту задачу, поскольку изучение истории древнего мира в основном сводится к запоминанию (дат, понятий, персоналий) и воспроизведению (информации, учебных умений и навыков). Такое многократное воспроизведение одних и тех же действий снижает интерес к обучению. Именно поэтому дидактическая игра может служить одним из эффективных средств работы на уроках истории в 5 классе.

Таким образом, можно выделить ряд противоречий в процессе обучения истории в 5 классе:

- между возможностями игрового обучения и временными рамками урока;
- между теоретическими вопросами реализации игры в процессе обучения истории и наличием развернутых, подробных методических рекомендаций по реализации на конкретном уроке и др.

Сформулированные противоречия позволяют определить следующую проблему исследования: Место дидактической игры в процессе обучения истории в 5 классе.

Проблема исследования позволяет сформулировать тему выпускной квалификационной работы, как: «Применение дидактической игры в процессе обучения истории в 5 классе: теория и практика».

*Объект исследования:* процесс обучения истории в 5 классе общеобразовательной школы.

*Предмет исследования:* теоретические и практические аспекты применения дидактической игры в процессе обучения истории в 5 классе общеобразовательной школы.

*Цель исследования:* охарактеризовать теоретические и практические аспекты применения дидактической игры в процессе обучения истории в 5 классе общеобразовательной школы и представить методическую разработку урока истории.

Исходя из цели исследования, были поставлены следующие задачи:

- Охарактеризовать школьный курс «История Древнего мира»;
- Рассмотреть психолого-педагогические возможности игровой деятельности учащихся 5-х классов в обучении истории;
- Охарактеризовать сущность, классификации и особенности применения дидактической игры в процессе обучения истории;
- Осуществить анализ методических разработок современного урока истории для определения особенностей реализации современных требований к уроку и видов игр;
- Составить и представить методическую разработку урока с применением дидактической игры для 5 класса по теме «Древняя Спарта».

В работе использованы следующие источники:

- *Нормативные документы* (Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (2012)<sup>2</sup>, Федеральный государственный образовательный стандарт общего образования (2010)<sup>3</sup> и Федеральный перечень учебников (2017 – 2018)<sup>4</sup>);
- *Учебно-методическая литература* (школьные учебники по истории древнего мира, методические разработки уроков истории (электронные и печатные)<sup>5</sup>, методические пособия для учителей таких авторов, как Л.П. Борзова «Игры на уроке истории»<sup>6</sup>, Г.А. Кулагина «Сто игр по истории»<sup>7</sup>, М.В. Короткова «Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории»<sup>8</sup>).

---

<sup>2</sup> Российская Федерация. Законы. Об образовании в Российской Федерации [Электронный ресурс]: Федер. закон Рос. Федерации № 273-ФЗ: [принят Гос. Думой 21.12.2012; одобрен Советом Федераций 26.12.2012]. – URL: <https://rg.ru/2012/12/30/obrazovanie-dok.html> (дата обращения: 11.03.2017).

<sup>3</sup> Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. М., 2011.

<sup>4</sup> Федеральный перечень учебников с изменениями на 2017 г. [Электронный ресурс]. URL: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2016/-02/20/federalnyy-perechen-uchebnikov-s-izmeneniyami-na-26-yanvarya> (дата обращения: 11.03.2017).

<sup>5</sup> Самойленко, Т.А. Нить Ариадны. 5 класс // История: прил. к газ. «Первое сент.». 2016. №№ 9-10; Кустов, А.Н. Разработка повторительно-обобщающего урока по истории в 5 классе по теме «Древний Восток» в игровой форме [Электронный ресурс] URL: <https://infourok.ru/razrabotka-povtoritelnoobobshchayuschego-uroka-po-istorii-v-klasse-po-teme-drevniy-vostok-v-igrovoy-forme-1440723.html> (дата обращения: 20.04.2017); Корелова, Н.В. Игра-путешествие по истории Древнего мира [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/igraputeshestvie-po-istorii-drevnego-mira-1264834.html> (дата обращения: 20.04.2017).

<sup>6</sup> Борзова, Л.П. Игры на уроке истории: метод. пособие для. М., 2004.

<sup>7</sup> Кулагина, Г.А. Сто игр по истории: пособие для учителя. М., 1983.

<sup>8</sup> Короткова, М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроке истории. М., 2001.

Методологическую основу выпускной квалификационной работы составили идеи отечественных педагогов и психологов, посвящённых проблемам как игры вообще, так и дидактической игры в частности.

Первыми исследователями, затронувшими проблему игры как эффективного средства обучения и восприятия детей, стали педагоги дореволюционной школы – А.И. Сикорский и К.Д. Ушинский. Так, например, К.Д. Ушинский говорил о том, что игра способствует моральному развитию ребёнка, его душевных качеств<sup>9</sup>, а игра как активизатор умственного развития и воспитания была подчёркнута А.И. Сикорским. Вслед за К.Д. Ушинским теорию игры разрабатывает П.Ф. Каптерев, который дал лучшую в отечественной науке педагогическую характеристику детских игр.<sup>10</sup> Идеи педагогов дореволюционной школы относительно применения игры, как средства обучения, предложили педагоги и психологи советского времени: П.П. Блонский, Л.С. Выготский<sup>11</sup>, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев<sup>12</sup>, А.С. Макаренко, С.Л. Рубинштейн<sup>13</sup>, А.П. Усова<sup>14</sup>, Д.Б. Эльконин<sup>15</sup> и др. Они внесли вклад в разработку теории детских игр, показав их социальный характер, их роль в воспитании и обучении ребёнка. Проблемой исследования дидактической игры занимались А.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Ф.И. Фрадкина<sup>16</sup>, Л.И. Божович<sup>17</sup>, Л.В. Запорожец<sup>18</sup>, Д.Б. Эльконин, М.Н. Скаткин и др. Ими были рассмотрены сущность и значение дидактических игр, разработаны виды дидактических игр и их структура.

В перестроечный период произошёл резкий скачок интереса к обучающей игре и, в частности, к дидактической игре в средней и старшем звеньях

---

<sup>9</sup> Ушинский, К.Д. Собрание сочинений: В 10 т. Т.8. Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии. М., 1950.

<sup>10</sup> Каптерев, П.Ф. Детская и педагогическая психология. М., 1999.

<sup>11</sup> Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Хрестоматия по детской психологии: от младенца до подростка. М., 2005.

<sup>12</sup> Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность: учеб. пособие для вузов. М., 2005.

<sup>13</sup> Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии: учеб. пособие для студентов вузов. СПб., 2016.

<sup>14</sup> Усова, А.П. Роль игры в воспитании детей. М., 1976.

<sup>15</sup> Эльконин, Д.Б. Психология игры. М., 1999.

<sup>16</sup> Фрадкина, Ф.И. Психологический анализ игр и их роль в учении школьников // Советская педагогика. 1953. № 4.

<sup>17</sup> Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. СПб., 2008.

<sup>18</sup> Запорожец, Н.И. Развитие умений и навыков учащихся в процессе преподавания истории. IV - VIII классы: пособие для учителей. М., 1978.

школы. Этими проблемами занимались М.В. Кларин<sup>19</sup>, В.В. Петручинский, П.И. Пидкасистый<sup>20</sup>, А.С. Прутченков, С.А. Шмаков<sup>21</sup>. На современном этапе преподавание истории нуждается в разработке и применении нетрадиционных методов, когда уже само общество диктует необходимость применения игр на уроках истории, появляется довольно большое количество работ, затрагивающих эту проблему. Среди них следует выделить таких авторов как Л. П. Борзова<sup>22</sup>, И.А. Короткова<sup>23</sup> и др.

В процессе работы над исследование были использованы следующие *научные методы*: общенаучные методы как анализ и синтез, благодаря которым мы описали, обобщили и систематизировали материал; исторический метод, с которым мы достигли углублённого понимания нашей темы. Также использовался метод сравнения, который помог нам выявить общее и различное в доступных нам методических разработках уроков с применением игры.

*Теоретическая значимость исследования* заключается в обобщении информации о сущности, классификации, специфике и опыте реализации дидактической игры в процессе обучения истории в 5 классе общеобразовательной школы.

*Новизна и практическая значимость исследования* заключается в попытке анализа современных методических разработок с применением дидактической игры в 5 классе, а также в создании методической разработки урока по теме «Древняя Спарта».

Дипломная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка источников и литературы и приложений.

---

<sup>19</sup> Кларин, М.В. Инновации в обучении: метафоры и модели. М., 1997.

<sup>20</sup> Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии: учеб. пособие. М., 1996.

<sup>21</sup> Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М., 1994.

<sup>22</sup> Борзова, Л.П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя. М. 2001.

<sup>23</sup> Короткова, М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроке истории. М., 2001.

# **Глава 1. Теоретические аспекты применения дидактической игры в процессе обучения истории в 5 классе общеобразовательной школы**

## **1.1. Школьный курс «Истории древнего мира»: цель, структура, содержание и учебно-методическое обеспечение**

Школьный курс «Истории Древнего мира» занимает особое место в структуре школьного исторического образования. В начальной школе ученики, как правило, приобретают элементарные сведения по истории в рамках интегративного курса «Окружающий мир». Большая часть учебных программ для этого курса предполагает знакомство учеников со страницами истории нашей страны. Курс «История Древнего мира» в 5 классе основной школы – первый научный курс истории. Этим обусловлены как цель курса, так и трудности, связанные с его изучением. Общая цель исторического образования состоит в приобщении учащихся к национальным и мировым культурным традициям, в воспитании патриотизма, формировании гражданского самосознания.<sup>24</sup> Цель курса истории Древнего мира: дать школьникам знания о далёком прошлом, которые послужат одной из основ их общей образованности.<sup>25</sup>

При изучении истории Древнего мира закладываются основы для систематического изучения исторического опыта человечества в его хронологической последовательности, начинается приобщение учащихся к культуре исторического познания в рамках среднего образования, создаются условия для становления ценностного отношения учеников к изучению прошлого.

Курс истории в 5-м классе расширяет пределы познания мира школьниками. С этого курса начинается изучение всеобщей истории в основной школе, знакомство с жизнью народов зарубежных стран, требующее от учеников осознания общности судеб всех народов мира и ценности культурного

---

<sup>24</sup> Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. М., 2011. С. 22.

<sup>25</sup> Вигасин А.А., Годер Г.И., Свенцицкая И.С. Программы общеобразовательных учреждений. История. Обществознание. 5-11 классы. М., 2007.



наследия каждого из них. Всеобщая история – материал мало знакомый ученикам из личного опыта, он более сложен для восприятия пятиклассниками, чем сведения из истории Отечества по языку (терминам), историческим названиям, по возможности использовать жизненный опыт и уже имеющиеся знания.

Курс «История Древнего мира» охватывает период с IV тысячелетия до н.э. по 476 г. н.э. На его изучение отводится 68 часов. Обязательный минимум содержания основных образовательных программ включает в себя изучение 4 разделов: Первобытное общество (Расселение древнейшего человечества. Орудия труда, занятия первобытного человека. Родоплеменные отношения. Первобытные верования. Зарождение искусства), Древний Восток (Занятия жителей. Возникновение государств. Мир человека в древности в зеркале мифов и легенд. Зарождение культурных религий. Культурное наследие древнего Востока). Древняя Греция (Легенды о людях и Богах. Полис – город-государство. Свободные и рабы. Афины. Спарта, Греческие колонии. Греко-персидские войны. Империя Александра Македонского. Эллинистический мир. Культурное наследие Древней Греции), Древний Рим (Легенды и верования римлян. Патриции и плебеи. Республика. Войны Рима. Г.Ю. Цезарь. Римская империя и соседние народы. Возникновение и распространение христианства. Раздел Римской империи. Культурное наследие Древнего Рима). В рамках этих разделов учащиеся должны изучить основные понятия и темы курса. В рабочей программе А.А. Вигасина, кроме этих разделов, есть ещё и введение, в котором учащиеся должны узнать, что изучает история, о счёте лет в истории, и повторение материала в конце курса.

На данном этапе начинается процесс систематического освоения учениками специальных, предметных умений, рациональных способов познавательной деятельности, необходимых для изучения прошлого, закладывается

основа для самостоятельной работы ученика на всем протяжении его школьного исторического образования.<sup>26</sup>

К подготовке учащихся 5 класса предъявляются такие требования, как знание основных дат и событий изучаемого курса, умение рассказывать о важнейших исторических событиях и объяснять своё отношение к ним, умение соотносить даты событий с веком и определять их продолжительность, показывать на исторической карте границы государств, территории расселения народов, использовать текст источника при ответе на вопрос и др.

При рассмотрении курса истории Древнего мира необходимо также разобрать его учебно-методическую обеспеченность. Согласно статье 32 Закона РФ «Об образовании» «...к компетенции образовательного учреждения относятся: определение списка учебников в соответствии с утвержденными федеральными перечнями учебников, рекомендованных или допущенных к использованию в образовательном процессе...», а также статье 55 Закона РФ «Об образовании» «...при исполнении профессиональных обязанностей педагогические работники имеют право на свободу выбора и использования методик обучения и воспитания, учебных пособий и материалов, учебников в соответствии с образовательной программой, утвержденной образовательным учреждением, методов оценки знаний обучающихся, воспитанников. Выбор учебников и учебных пособий, используемых в образовательном процессе осуществляется в соответствии со списком учебников и учебных пособий, определенным образовательным учреждением».<sup>27</sup> Следовательно, учитель в праве выбирать УМК основываясь на ту образовательную программу, которая утверждена в образовательном учреждении. Таким образом, в разных классах обучение может реализовываться по разным учебно-методическим комплексам. В федеральном перечне учебников заявлены сле-

---

<sup>26</sup> История Древнего мира. 5 класс [Электронный ресурс]: метод. пособие к ИУМК. URL: <http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/4b661375-8da4-4326-9a8a-b8a9e8d7904b/method.html> (дата обращения: 11.03.2017).

<sup>27</sup> Российская Федерация. Законы. Об образовании в Российской Федерации [Электронный ресурс]: Федер. закон Рос. Федерации № 273-ФЗ. URL: <https://rg.ru/2012/12/30/obrazovanie-dok.html> (дата обращения: 11.03.2017).

дующие учебники по истории для 5 класса: А.А. Вигасин, Г.И. Годер, И.С. Свенцицкая «История Древнего мира»<sup>28</sup>; С.В. Колпаков, Н.А. Селунская «История Древнего мира»<sup>29</sup>; «История Древнего мира» под ред. В.С. Мясникова<sup>30</sup>; Ф.А. Михайловский «История Древнего мира»<sup>31</sup>; В.И. Уколова «История Древнего мира».<sup>32</sup>

В учебниках по истории издательства «Просвещение» излагаются важнейшие события истории России и Всеобщей истории с древнейших времен по начало XXI века. Все издания издательства «Просвещение» для общего среднего образования переработаны с целью избегания повторения материала курсов основной школы, усиления теоретической направленности, а также с учетом современных концепций исторической науки. Методический аппарат учебников также обновляется, он ориентирован на соответствие требованиям стандарта. Предусматривает активные формы обучения, предлагает вопросы и задания разных уровней сложности, направленные на работу со всеми компонентами учебника: текстом, иллюстрациями, картами и документами. В учебниках обновляются также иллюстрации, цветные вклейки карт и репродукций произведений искусства.

УМК «История» издательства «Русское слово» отражает современные научные подходы к изучению всемирной истории и истории России, учитывает реалии и перспективу внедрения образовательных стандартов второго поколения.

Завершённые линии учебников (УМК) для общеобразовательных учреждений издательства «Дрофа» соответствуют требованиям Федерального государственного стандарта основного общего образования. Учебники по

---

<sup>28</sup> Вигасин, А.А. Всеобщая история. История Древнего мира. 5 класс: учеб. для общеобразоват. организаций / А. А. Вигасин, Г.И. Годер, И.С. Свиницкая. М., 2014.

<sup>29</sup> Колпаков, С.В. Всеобщая история. История Древнего мира. 5 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений / С.В. Колпаков, Н.А. Селунская. М., 2012.

<sup>30</sup> Андреевская, Т.П. История Древнего мира. 5 класс: учеб. для учащихся общеобразоват. учреждений / Т.П. Андреевская, М.В. Белкин, Э.В. Ванина. М., 2009.

<sup>31</sup> Михайловская Ф.А. Всеобщая история. История Древнего мира: учебник для 5 класса общеобразовательных учреждений. М., 2013.

<sup>32</sup> Уколова, В.И. История Древнего мира. 5 класс: учеб. для общеобразоват. организаций / В.И. Уколова. М., 2014.

истории подготовлены на основе современной концепции исторического образования в школе. Они знакомят учащихся с историческими событиями и их оценками, помогают им вырабатывать собственные взгляды на прошлое, выявить причинно-следственные и увидеть преемственность исторических связей и их взаимообусловленность.

Издательство «Баласс» издает только учебники, учебные пособия и наглядные материалы в рамках развивающей Образовательной системы нового поколения «Школа 2100».

В данные учебники включен методический аппарат, позволяющий реализовать основные идеи и принципы «Школы 2100», а именно:

- система продуктивных заданий – инструмент для достижения развивающих образовательных целей, изложенных в новых государственных стандартах;
- отбор содержания в соответствии с принципом минимакса, обучающим учителя и ученика выделять и закреплять необходимый минимум знаний (определяемых государственным стандартом), наращивать его лично интересно интересным максимумом, а не зубрить все подряд, что на сегодняшний день, к сожалению, приводит к перегрузкам учеников;
- обеспечение всех этапов урока инструментарием проблемно-диалогической технологии, позволяющей перейти от механического запоминания фактов к развитию умений по использованию историко-обществоведческих знаний, от лозунгов и штампов к выработке у каждого ученика самостоятельной гражданской позиции;
- единое методологическое и психологическое пространство с другими учебниками комплекта «Школа 2100» как по всеобщей, так и по российской истории.

Наличие дополнительных текстов, богатого иллюстративного ряда и творческих заданий позволяет сделать процесс изучения данного курса более продуктивным и результативным. Методические рекомендации, содержащие описание уроков с указанием целей и задач, типа урока, справочный матери-

ал по темам курса, творческие задания, тексты для анализа окажут педагогу существенную помощь в организации и проведении различных форм занятий.

Учебно-методический комплекс (УМК) у учебников по истории Древнего мира не одинаков. Наиболее широкий УМК представлен коллективом авторов (А.А. Вигасин, Г.И. Годер, И.С. Свенцицкая). Он включает в себя учебник, электронное приложение к нему, рабочую тетрадь, методические рекомендации, проверочные и контрольные материалы, электронные пособия и электронные картографические пособия. Составными частями УМК автора В.И. Уколовой является сам учебник «История Древнего мира», электронное приложение к нему, тетрадь-тренажёр и тетрадь-экзаменатор, поурочные методические рекомендации, поурочное тематическое планирование и рабочая программа. Эти комплексы подготовлены в соответствии с ФГОС и представлены издательством «Просвещение».

Для учебника «История Древнего мира» автора Ф.А. Михайловского в комплекте есть методическое пособие, рабочая программа и рабочая тетрадь. Учебник соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту общего образования, является частью учебно-методического комплекта «История» и входит в новую систему учебников «инновационная школа». Этот УМК представляет издательство «Русское слово».

Линия УМК под редакцией В.С. Мясникова включает в себя учебник, рабочую тетрадь программу и методические пособия. Этот учебник представлен издательством «Вентана-граф».

В комплекте УМК авторов С.В. Колпакова и Н.А. Селунской помимо учебника входят рабочая тетрадь и рабочая программа курса. Учебник представляет издательство «Дрофа» и полностью соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту основного общего образования, одобрен РАО и РАН, имеет гриф «Рекомендован».

Таким образом, мы можем видеть, что наиболее широкий учебно-методический комплекс у авторов В.И. Уколовой и у коллектива авторов

А.А. Вигасин, Г.И. Годер, И.С. Свенцицкая. Эти комплексы включают в себя электронные ресурсы, что оказывает влияние на заинтересованность учащихся. Такие комплексы облегчают работу учителя и позволяют разнообразить деятельность учащихся на уроках истории в 5 классе.

Таким образом, мы выяснили, что курс «История Древнего мира» является очень объёмным с точки зрения содержания. Он играет важную роль в жизни учащегося. Именно в этот период закладываются основы исторических знаний, формируются представления об истории как научной дисциплине и школьном предмете. На основе этого курса школьник учится понимать исторические процессы и явления, устанавливать связь между ними. Исторические знания, приобретённые в ходе изучения данного курса, составляют основу и фундамент последующего обучения.

## **1.2. Психолого-педагогические возможности игровой деятельности пятиклассников в процессе обучения истории**

Подростковый возраст охватывает период от 11 до 16 лет, и соответственно приходится на пятый – девятые классы общеобразовательной школы. В психологической и педагогической литературе подростковый возраст делится на следующие возрастные периоды: младший подростковый возраст – 11-12 лет, средний подростковый возраст 13-14 лет, старший подростковый возраст – 15-16 лет. В данной работе будет рассмотрен младший подростковый возраст, к которому относятся учащиеся пятого класса.

Как отмечают психологи, младший подростковый возраст – трудный как для самого подростка, так и для окружающих его людей, поскольку в это время происходит переход учащихся из начальной школы в среднюю. В связи с тем, что ученики переходят из начальной школы в среднюю, происходит изменения в условиях учения, которые предъявляют более высокие требования и к интеллектуальному и личностному развитию, к степени сформированности у них определенных учебных знаний, учебных действий, способности к саморегуляции и т. п. Однако этот уровень развития учащихся далеко

не одинаков: у одних он соответствует условиям успешности их дальнейшего обучения, у других едва достигает допустимого предела. Поэтому данный переходный период может сопровождаться появлением разного рода трудностей, возникающих у школьников.<sup>33</sup>

Среди таких трудностей младших подростков, получивших в литературе название «школьной дезадаптации», И.В. Дубровина выделяет плохую дисциплину, расстройство взаимоотношений со взрослыми и сверстниками, низкую успеваемость, появление негативных черт в личности и поведении, отрицательные субъективные переживания.<sup>34</sup>

Прежде всего, эти трудности связаны с возникающими новообразованиями, среди которых центральное место занимает «чувство взрослости. И возникновение нового уровня самосознания».

Однако Т.В. Драгунова отмечает, что применительно к младшим подросткам о «взрослости» следует говорить лишь как о начальной стадии, когда у ребят данного возраста проявляются некоторые из её элементов. Среди которых они выделяют несколько видов разной по содержанию взрослости: в социально – моральной, в интеллектуальной деятельности и интересах, в романтических отношениях и характере развлечений, во внешнем облике и манере поведения. Где социально – моральная взрослость проявляется в отношениях со взрослыми – в фактах серьёзного участия подростка в заботах о благополучии семьи и даже в их поддержке, в участии в жизни семьи уже на правах взрослого человека. Так же социально – моральная взрослость в отношениях со взрослыми и друзьями выражается в наличии у подростка собственных взглядов, оценок, в их защите и отстаивании, в определённости морально – этических представлений, суждений и соответствии им поступков. Взрослость в интеллектуальной деятельности и интересах характеризуется наличием у младших подростков элементов самообразования. Взрослость в романтических отношениях со сверстниками другого пола проявляется у пя-

---

<sup>33</sup> Дубровина, И.В. Рабочая книга школьного психолога. Москва: 1991. С. 105.

<sup>34</sup> Там же. С. 125.

тиклассников не столько в факте существования взаимных симпатий, сколько в форме, в которую выливаются эти отношения. Именно эта форма отношений усваивается подростками во взрослых. Это проявляется в том, что они назначают друг другу свидания и т.п. Взрослость во внешнем облике и манере поведения является результатом прямого подражания младших подростков взрослым и выражается в заботе о сходстве своего внешнего облика с обликом взрослых. Пятиклассники следуют моде в одежде и причёске, усваивают «взрослую манеру» ходить и разговаривать, употреблять вульгарные выражения и модные словечки.<sup>35</sup> Подростки принадлежат к группе, которую социологи называют маргинальной, то есть межкультурной, члены которой обычно испытывают повышенную потребность в соответствии. Поскольку многие подростки чувствительны к своему внешнему виду и часами рассматривают себя в зеркале, несоответствие между их собственным, далёким от совершенства видом и идеалом, который представляют средства массовой информации, часто является причиной тревоги и неуверенности в себе.<sup>36</sup>

Среди ещё одного новообразования младших подростков выделяют развитие рефлексии, которую И.В. Дубровина определяет, как смену взгляда ребёнка на окружающий мир: не просто принимать на веру всё то, что они в готовом виде получают от взрослых, вырабатывать собственные взгляды, собственное мнение, в том числе и представления о ценностях, значимости учения.<sup>37</sup>

Вообще, подростковый период при всей своей сложности психологических взаимодействий с другими людьми (взрослыми и сверстниками) имеет достаточно большую привлекательность своей направленностью на созидание. Именно в этом возрасте подросток нацелен на поиск новых, продуктивных форм общения – со сверстниками, со взрослыми, с теми, кого любит и уважает. Стремление к созиданию проявляется и в сфере осваивания идей и

---

<sup>35</sup> Кулагина, И.Ю. Возрастная психология (Развитие ребёнка от рождения до 17 лет). М., 1999. С. 53.

<sup>36</sup> Крайг Г. Психология развития. СПб., 2002. С. 569.

<sup>37</sup> Дубровина, И.В. Указ. соч. С. 107.



знаний. В этом возрасте у подростка продолжают развиваться такие операции, как классификация, аналогия, обобщение и др. Подросток приобретает взрослую логику мышления, что отражается на общении его со взрослыми (в основном это семья и учителя).<sup>38</sup>

Осознание своего личного отношения к миру и другим только начинается оно прежде всего затрагивает относительно более знакомую детям сферу – учебную, причем сама эмансипация от мнения взрослых имеет часто негативный, «анархический» характер «свободы от», а не «свободы для», так как прежние представления уже не устраивают детей, а новые еще не оформились. В результате может образоваться своеобразный «мотивационный вакуум».<sup>39</sup> В.Н. Лозовцева акцентирует внимание на то, что в этот переходный период у пятиклассника возникает ещё и кризис самооценки, который проявляется в том, что недовольство собой у детей этого возраста распространяются не только на относительно новую сферу их жизнедеятельности – общение с одноклассниками, но и на учебную деятельность, такую, казалось бы, уже «освоенную» область. Обострение критического отношения к себе актуализирует у младших подростков потребность в общей положительной оценке своей личности другими людьми, прежде всего взрослыми.<sup>40</sup>

Учебная деятельность младшего подростка на самом деле имеет свои трудности и противоречия, но исследователи этого возраста советуют акцентировать внимание на положительных сторонах учебной деятельности подростка. Так, например, по мысли психологов, стороны эти заключаются в избирательной готовности, в повышении восприимчивости (сензитивности) к некоторым сторонам обучения. Большое достоинство подростка – это его готовность ко всем видам учебной деятельности, которые делают его взрослым в собственных глазах. Его привлекают самостоятельные формы организации

---

<sup>38</sup> Кулагина, И.Ю. Указ. соч. С. 159.

<sup>39</sup> Маркова, А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте. Пособие для учителя. М., 1983. С. 34.

<sup>40</sup> Лозовцева, В.Н. Развитие ребёнка при переходе от младшего школьного возраста к подростковому / Психология современного подростка. М., 1997. С. 167.

занятий на уроке, сложный учебный материал, возможность самому строить свою познавательную деятельность за пределами школы.

Но в этом заключается и негативная сторона выбранного возраста: эту готовность он еще не умеет реализовывать, так как не владеет способами выполнения новых форм учебной деятельности. Обучать этим новым для него способам и не дать угаснуть интересу к ним – в этом состоит главная задача педагога.<sup>41</sup>

К тому же все эти трудности младших подростков можно объяснить изменениями, которые происходят в условиях обучения: изменения содержания учебных программ, многопредметность, из чего следует, появление большого количества новых учителей. В связи с этим, учащиеся видят, что не существует единого мнения, а есть различные оценки окружающей действительности, в том, числе их поступков и поведения со стороны взрослых, другими словами, их личности. Но самое большое влияние на проявление трудностей в обучении пятиклассников оказывают их возрастные особенности, изменения в физической, интеллектуальной и социальной сферах.

В физическом развитии младшего подростка происходит бурный и неравномерный рост организма, когда совершается интенсивный рост тела, совершенствуется мускульный аппарат, идёт процесс окостенения скелета. К.М. Гуревич, говоря об этих изменениях, отмечает, что «буквально за несколько месяцев, часто за одно лето, меняется внешний вид подростка: девочки по своему виду приближаются к женскому типу, у мальчиков же увеличивается масса мышц, они крепнут, меняется лицо».<sup>42</sup> Физическое развитие не всегда и не во всём протекает соразмерно. Несоответствие, неравномерность развития сердца и сосудов, а также усиленная деятельность желёз внутренней секреции часто приводит к некоторым временным расстройствам кровообращения, повышенного кровяного давления, напряжению сердечной деятельности у подростков, а также к повышению их возбудимости. Всё это

---

<sup>41</sup> Гамезо М.В., Петрова Е.А., Орлова Л.М. Возрастная и педагогическая психология: Учеб. пособие для студентов всех специальностей педагогических вузов. М., 2003. С. 186-187.

<sup>42</sup> Гуревич, К.М. Индивидуально-психологические особенности школьников. М., 2008. С. 31.

может выражаться, как отмечает Л.И. Божович, в раздражительности пятиклассника, его быстрой утомляемости, головокружениях и сердцебиении.<sup>43</sup> К.М. Гуревич так же подчёркивает, что такая несоразмерность в развитии пятиклассника проявляется в работе головного мозга: в преобладании возбуждения над торможением, в неуравновешенности нервных процессов, когда мозг быстро истощается и на смену повышенной двигательной и умственной активности приходит апатия и вялость.<sup>44</sup>

Центральным же фактором физического развития в подростковом возрасте вообще и в младше подростковом в частности является половое созревание, которое оказывает существенное влияние на общее состояние ребёнка.

К примеру, И.В. Дубровина отмечает, что половое созревание уже в первой своей фазе, которая наблюдается у пятиклассника, ведёт к их мучительным переживаниям, обусловленные тем, что уровень физического и физиологического развития младшего подростка отличается от такового у большинства сверстников. Следствием таких переживаний может быть снижение самооценки, когда подростку нелегко удерживать субъективное ощущение целостности и стабильности своего «Я», что в свою очередь порождает множество личностных проблем, связанных с изменениями всей системы мотивов.<sup>45</sup> Л.С. Выготский добавляет, что подростковый возраст – это период столкновения различных психологических установок, период беспокойства, внутреннего и внешнего отрицания и протеста, когда в личности младшего подростка смешаны черты отмирающего прошлого и начинающегося будущего, когда происходит некоторое изменение в основных линиях, направленности.<sup>46</sup>

Современные программы начальной школы ориентируют на создание у учащихся общей, интегративной картины окружающей действительности. Исследования показывают, что ученики, приходящие в 5-й класс и чей уро-

---

<sup>43</sup> Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. СПб., 2008. С. 225.

<sup>44</sup> Гуревич, К.М. Указ. соч. С. 31.

<sup>45</sup> Дубровина, И.В. Указ. соч. С. 125.

<sup>46</sup> Выготский, Л.С. Педагогическая психология. М., 1991. С. 254.

вень соответствует требованиям стандартов начального образования, очень часто еще не умеют выделять область предметных знаний по истории. Они зачастую путают историю с литературой, географией, природоведением. На начальном этапе обучения интерес к истории у пятиклассников еще не носит четко выраженной осознанной направленности на познание именно данного предмета, он связан с общей возрастной потребностью познавать мир в его многообразии.

Но несмотря на это, у пятиклассников наблюдается желание, интерес и готовность к изучению истории. Под конец учебного года многие из них признаются в том, что история является одним из самых любимых школьных предметов. На вопрос чем же она их так привлекает, можно получить следующие ответы: яркостью исторических сюжетов, занимательными повествованиями о прошлом, интересными историческими личностями, которые творят саму историю, посредством своих завоеваний, реформ и других совершенний, а самое главное, история привлекательна своими загадками и тайнами, которые она в себе хранит.

Не стоит забывать, что главным критерием для построения познавательного интереса у школьника к учебному предмету являлось и является его осознание своей успешности при изучении прошлого, ему крайне важно самоутвердиться. Но несмотря на это, согласно наблюдениям, у школьников на данный момент снижается уровень усвоения общеучебных умений на начальной ступени, такие как грамотное письмо, сформированное беглое чтение текста, развёрнутая грамотная речь. И для того чтобы достичь хороших результатов в обучении, необходимо решить, как задачи, которые предусмотрены программой, так и постараться устранить пробелы, полученные в начальной школе, с помощью различных методик.

Также, одним из ключевых факторов интереса к истории является, отношение ученика к учителю, которое определяет мотивацию к обучению. Дидактическая игра может послужить хорошим средством, чтобы создать более доверительные отношения между учителем и учеником.

За счёт своих психических особенностей (это период высокой физической активности), учащиеся 5 классов ещё не умеют в течении всего урока удерживать своё внимание. На этот факт нужно обращать особое внимание, особенно в современном мире, так как на данный момент в школах большое количество гиперактивных подростков, которые часто срывают учебный процесс, мешая как учителю, так и своим одноклассникам. Для того чтобы это избежать, учитель должен уметь направить активное поведение такого ребёнка в нужное русло, то есть в учебный процесс. И опять же, именно дидактическая игра может стать хорошим средством для этого.

Многие педагоги и психологи выделяют дидактическую игру на уроках истории как один из эффективных методов работы с пятиклассниками. Например, Л.П. Борзова отмечает, раз подростковый возраст характеризуется психологами как «переломный период» в развитии личности, отличающейся трудностью учения, неустойчивостью настроения, поведения, постоянными колебаниями самооценки, резкой сменой физического состояния и самочувствия, ранимостью, неадекватностью реакций, что связано с переходом на новую ступень умственного и психического развития, то основой успешного развития любого учебного предмета, и в том числе истории, у младших подростков является познавательная потребность, основанная на эмоциональном восприятии окружающего мира, и на привлекательности самого процесса деятельности. Игра же эмоциональна по своей природе, поэтому она способна даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой и запоминающейся.<sup>47</sup>

Н.С. Лейтес акцентирует внимание на том, что пятиклассники охотно откликаются на предложение учителя истории дать описание какого-нибудь события от имени его очевидца, поскольку подобная игра, нарушающая обычный ход занятия, выявляет удивительную живость воображения учащихся, побуждая у них весёлую, деятельную энергию.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Борзова, Л.П. Указ. соч. С. 26.

<sup>48</sup> Лейтес, Н.С. Умственные способности и возраст. М., 1971. С. 50.

По мнению психологов, ведущей деятельностью ребёнка в дошкольном возрасте является игра. Но Л.С. Выготский говорит, что «игра не должна исчезнуть из жизни ребенка, имея свое продолжение в школьном обучении и труде».<sup>49</sup> Именно поэтому дидактическая игра может случить одним из методов работы на уроках истории с пятиклассниками.

Таким образом, дидактическая игра способствует наиболее безболезненному прохождению «переходного возраста» младшего подростка, поскольку её применение на уроках истории помогает учителю сглаживать переживания пятиклассника, обусловленные тем, что уровень их физического и физиологического развития отличается от такового у большинства сверстников. К тому же, умело организованная учителем дидактическая игра позволяет переключить негативное настроение младшего подростка на социально – полезные виды деятельности, в данном случае – учёбу.

В целом, подростковый возраст отличается повышенной интеллектуальной активностью, связанной с перестройкой памяти, мышления и внимания пятиклассника, которые приобретают более совершенные формы.

Как отмечает А.К. Маркова, на данном этапе интеллектуального развития младших подростков не удовлетворяет роль пассивных слушателей на уроке, им не интересно записывать под диктовку учителя или списывать готовые решения с доски. Они не склонны, как ученики начальных классов, слушать объяснения учителя, а ждут новых форм знакомства с новым материалом, в которых были бы реализованы их активность, деятельный характер мышления, тяга к самостоятельности. К тому же, в отличие от начальных классов, где дети воспринимают веру оценки учителя по поводу содержания материала, в пятом классе они стремятся иметь свою точку зрения и высказывать её на уроке, любят, когда учитель апеллирует к их интеллектуальным возможностям. И если в младших классах учащиеся не всегда принимают задачу взаимоконтроля, то у подростков вызывает интерес форма учебной ра-

---

<sup>49</sup> Выготский, Л.С. Психологическое значение игры. М., 1996. С. 57.

боты с элементами соревнования, сравнения результатов самими учащимися.<sup>50</sup>

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод. Что весьма важно знать и учитывать психологические особенности и познавательные интересы учащихся, так как эти условия помогают успешно организовать процесс обучения и воспитания. Знание психолого-педагогических особенностей учащихся младшего школьного возраста позволяет более целенаправленно формировать и развивать их познавательные интересы, необходимые данному возрасту учебные умения и навыки. А также, можно сделать вывод, что психологические особенности учащихся младшего подросткового возраста, а особенно уровень знаний умений и навыков, уровень развития познавательной деятельности пятиклассников позволяет использовать при организации учебного процесса игровые формы обучения.

### **1.3. Сущность и применение дидактической игры в процессе обучения истории**

Чтобы рассмотреть сущность дидактической игры на уроке истории, необходимо понять, что же такое игра вообще.

Игра – это общенаучное понятие. Термин «игра» имеет большое количество определений в различных областях, в психологии, педагогике, философии.

Толковый словарь С.И. Ожегова даёт следующие определения: Игра – 1. занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования. 2. Создание типичных для профессий ситуаций и нахождение в них практических решений.<sup>51</sup>

Свое определение игры даёт американский психологи и психиатр Э. Берн. Игрой он называем серию последовательных дополняющих скрытых трансакций, приводящих к чётко определённом предсказуемому исходу с

---

<sup>50</sup> Маркова, А.К. Психология обучения подростка. М., 1975. С. 11.

<sup>51</sup> Ожегов С.И. и Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80000 слов и фразеологических выражений. М., 1999. С.235.

замаскированной мотивацией. Серия ходов, содержащих скрытую ловушку или подвох.<sup>52</sup> Автор говорит о том, то вся наша жизнь состоит из игр, форм поведения со скрытыми мотивами. В основе игр лежит программа, заложенная в детстве под влияние воспитания и социальной среды.

Знаменитый советский педагог С.А. Шмаков определяет «игру как способность, т. е. индивидуально – психологическую способность личности, являющуюся условием успешного выполнения той или иной продуктивной деятельности».<sup>53</sup>

Учёный, педагог О.С. Газман давал следующее определение игре: «Игра – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил».<sup>54</sup>

Советские психологи Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин внесли существенный вклад в разработку детских игр, показав их социальный характер, их роль в воспитании ребёнка.

В игре по мнению Л.С. Выготского «ребёнок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного повседневного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя. Игра в конденсированном виде содержит в себе, как в фокусе увеличительного стекла, все тенденции развития; ребёнок в игре как бы пытается сделать прыжок над уровнем своего обычного поведения».<sup>55</sup>

А.Н. Леонтьев утверждал, что «дидактические игры подготавливают развитие познавательных операций, требуемых в дальнейшей учебной деятельности ребёнка, однако, не в состоянии перейти непосредственно в эту деятельность».<sup>56</sup> Следовательно, А.Н. Леонтьев считал, что дидактические

---

<sup>52</sup> Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М., 2013. С. 38.

<sup>53</sup> Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М., 1994. С.12.

<sup>54</sup> Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание: опед. руководстве игровой деятельностью школьников. М., 1988. С.9.

<sup>55</sup> Выготский Л.С. Педагогическая психология. М., 1991. С. 102.

<sup>56</sup> Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М., 1975. С. 91.



игры имеют большое значение, но значение всё же побочное, дополнительное, а не основного условия психического развития ребёнка.

С.Л. Рубинштейн утверждал, что «суть человеческой игры – в способности, отражая, преобразовать действительность. В игре впервые формируется и проявляется потребность ребёнка воздействовать на мир – в этом основное, центральное и самое общее значение игры».<sup>57</sup>

Д.Б. Эльконин утверждал, что детская игра является историческим образованием, важнейшим источником формирования социального сознания ребёнка. Он утверждал, что «игра созвучна не биологической, а социальной природе ребёнка, чрезвычайно рано возникающей у него потребности в общении со взрослыми, превращающейся в тенденцию жить общей жизнью со взросл

В настоящее время увеличивается разнообразие игр, в связи с тем, что интерес к игре растёт. Из этого следует, что в них становится труднее ориентироваться. Именно поэтому вопрос о классификации игр становится актуальным. Классификация позволяет структурировать и группировать игры по различным схожим признакам.

Л.П. Борзова выделяет классификацию по сущностной игровой основе выглядит следующим образом: игры с правилами, ролевые игры, комплексные игровые системы (например, КВН).<sup>58</sup>

Также выделяет классификационную модель по структурным элементам урока, в зависимости от дидактических целей игры: игры для изучения нового материала, игры для закрепления, игры для проверки знаний, обобщающие игры, релаксационные игры-паузы.

И по межпредметным связям: историко-литературные, историко-филологические, историко-географические, историко-математические и т.п.<sup>59</sup>

Иногда, планируя учебный процесс, необходимо разделить обучающие игры по источнику познания: игры на основе устного изложения учебного

---

<sup>57</sup> Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. М., 2000. С. 78.

<sup>58</sup> Борзова Л.П. Указ. соч. С.23.

<sup>59</sup> Борзова Л.П. Указ. соч. С. 24.

материала, игры на основе работы с наглядностью, игры на основе практической работы школьников. При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на: групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые. Это только несколько моделей классификации игр, которые позволяют показать некоторые возможности их систематизации в зависимости от целей использования игры в разных аспектах деятельности.

Г.А. Кулагина выделяет четыре основных группы игр: хронологические, картографические, игры по истории русской культуры, игры, закрепляющие материал, характеризующий исторических деятелей.<sup>60</sup>

Различные основания, по которым осуществляется классификация дидактических игр, приводятся в работе Г.К. Селевко. В первую очередь автор выделяет классификацию по области деятельности. Он делит игры на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные, психологические. По характеру педагогического процесса он выделяет следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, психотехнические, профориентационные.<sup>61</sup>

В.М. Короткова классифицирует уроки с игровой деятельностью на игры – реконструкции с наличием воображаемой ситуации и ролями, игры – обсуждения, в которых моделируется ситуация с различными формами обсуждения, анализом прошлого с точки зрения современности и игры – соревнования с четко фиксированными правилами.<sup>62</sup>

В.Г. Семенов выделил: 1) интерактивные игры с опосредованным воздействием на ученика (ребусы, кроссворды); 2) интерактивные игры с непо-

---

<sup>60</sup> Кулагина, Г.А. Сто игр по истории. М., 1983. С. 108.

<sup>61</sup> Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998. С. 52.

<sup>62</sup> Короткова, М.В. Проведение игр и дискуссий на уроке истории. М., 2001. С. 56.

средственным воздействием на ученика (сюжетно-ролевые игры); 3) не интерактивные (индивидуальные игровые задания). Этот же исследователь классифицирует игры по степени импровизации: 1) игры с ролями и сюжетом (импровизационные); 2) игры с четким каноническим сюжетом (канонические); 3) бессюжетные игры (кроссворды).<sup>63</sup>

Н.А. Кулакова в своей работе подразделяет уроки истории на следующие категории:

- вводный урок – урок-фантазирование, урок-своя точка зрения;
- контрольный урок – урок-соревнование, урок открытых мыслей;
- урок закрепление – урок-турнир, урок-конференция, урок-эврика, урок с применением ТСО;
- урок практической работы – урок творчества, урок спектакль;
- комбинированный урок – урок-диспут, интегрированный урок;
- урок повторение – урок-игра, урок-сказка, урок-конкурс, урок-взаимовыручки;
- урок обобщение – урок-КВН, урок-путешествие, аукцион знаний.<sup>64</sup>

Рассмотренные классификации исторических игр помогают обнаружить в них общее и специфическое, тем самым способствуют наиболее эффективному применению. Опираясь на эти классификации, любой педагог не только ясно представляет себе многообразие исторических игр, но и лучше понимает их назначение.

Теоретический анализ литературы позволяет определить игру – в широком смысле слова – как занимательную для субъекта деятельность в условных ситуациях.

Дидактическая игра – это занимательная для субъекта учебная деятельность в условных ситуациях. Поскольку обучение – это процесс целенаправ-

---

<sup>63</sup> Семенов, В.Г. Динамическая классификационная модель игры. Киев, 1984. С. 91-94.

<sup>64</sup> Кулакова, Н.И. Игровые ситуации и опорные конспекты на уроках истории // Преподавание истории в школе. 1999. №8.

ленной передачи общественно-исторического опыта; организация формирования знаний, умений, навыков», можно сказать, что дидактическая игра – условная занимательная для субъекта деятельность, которая направлена на формирование знаний, умений и навыков.

Понимание сущности дидактической игры позволяет выделить наиболее значимые ее составляющие (компоненты):

— деятельность, понимаемая как важнейшая форма проявления жизни человека, его активного отношения к окружающей действительности; в этой деятельности развиваются психические процессы, формируются умственные, эмоциональные и волевые качества личности, ее способности и характер;

— условность, которая понимается как признак отражения действительности, указывающий на не тождественность образа и его объекта. В нашем случае, имеется в виду такая деятельность, которая осознается как «невзаправду», «понарошку» (К.С. Станиславский выражает это словами «если бы» или «как будто»). Но не любая деятельность, которая осознаётся «понарошку» будет считаться игрой. Деятельность, чтобы быть игрой, должна быть занимательна для играющего. Деятельность в игре – не цель, а средство. А вот занимательность – цель. В учебной же деятельности условность направлена на обучение, на возможность упражнения, тренировки различных умений и навыков.<sup>65</sup>

Чтобы сравнивать учение и игру, необходимо понять то, что непредсказуемость – это необходимый компонент для того, чтобы игра существовала и полноценно реализовывалась в учебной деятельности. Игра перестаёт быть игрой при условии, если деятельность полностью предсказуема. Необходимо отметить тот факт, что именно термин занимательность наиболее полно отображает сущность игры. Один ученик игровую ситуацию воспринимает как игру, а другой ученик – нет, следовательно, именно заниматель-

---

<sup>65</sup> Борзова, Л.П. Указ. соч. С. 12.

ность показывает субъективную сторону игры. Занимательность – это определённый эмоциональный настрой в любой игре.

Игра имеет две аспекта: деятельностный и условный, они имеют разное «содержимое» и делают одну игру совершенно непохожей на другую, но тем не менее эти два аспекта можно увидеть в каждой игре. Деятельность превращается в игру, если придать ей условный характер. Предположим, ученики бегут 2 км., это является упражнением. А если придать этому упражнению условности, оно превратится в игру. То есть включить различные этапы, остановочные пункты и цель найти карту – это упражнение превращается в спортивную игру.

Таким образом, игра будет являться дидактической при условии, что учебный материал является основой её содержания: как правило, развивающий материал становится содержанием деятельностного аспекта, а образовательный материал – условного аспекта.

В дидактической игре отчетливо просматривается двойственный характер: при объяснении игры для детей главное – сама игра, а для учителя главное – дидактический результат (методическое значение игры). Для детей увлекательная условность делает незаметной, эмоционально положительно окрашенной и увлекательной монотонную деятельность по усвоению, повторению, закреплению или усвоению информации. Упражнения и задачи из школьных учебников – это не игра, так как детям часто неинтересно содержание задачи или упражнения, но если занимательной условности придается большее значение, то учебное задание становится игровым заданием, а иногда превращается в настоящую игру.<sup>66</sup>

Рассматривая игру в рамках педагогики, можно сказать, что игра выступает методом развивающей деятельности, способом познания детьми окружающего мира, способом самовыражения, компонентом саморазвития, а также способом подготовки учащихся к неигровой деятельности, к жизни.

---

<sup>66</sup> Борзова, Л.П. Указ. соч. С. 15.

Для того, чтобы внедрить игру в процесс обучения недостаточно одного лишь желания учителя, необходимо грамотно её организовать, что является непростым занятием, так как возникает ряд проблем (как организовать дисциплину в классе, как с помощью конкретной игры дать знания детям, как часто следует применять игру и какое количество времени на уроке необходимо на неё отводить). Важно в организации игры всё продумать до мелочей, поскольку игровая форма обучения представляет собой сложную структуру организации деятельности учащихся, состоящую из нескольких этапов.

Существуют абсолютно разное использование игр на уроке, как в плане цели и задач, так и в плане временного применения. Например, уроки, когда их основа и есть дидактическая игра, которая проходит в режиме «нон – стоп» в течении всех 40-45 минут, но есть уроки, когда используются лишь игровые моменты и ситуации. Такая модель занимает небольшое количество времени, может использоваться на любом этапе урока на усмотрение педагога. Например, в начале урока для проверки домашнего задания и актуализации знаний учащихся или в конце для закрепления материала. Поэтому включение лишь игровых элементов может органично и компактно вписаться в столько небольшое время как 40-45 минут. Также, немаловажным фактом является уровень познавательной активности конкретного класса, уровень подготовленности к подобным мероприятиям. Например, есть классы, которые не в состоянии воспринимать информацию в игровой форме весь урок, начинают отвлекаться и настолько увлекаются процессом, что забывают об основной функции – обучении.

Л.П. Борзова структурирует организацию и проведение игры следующим образом:

1. Выбор игры

На этом этапе происходит отбор содержания исторического материала для игр на основе изучения учителем программы, тематического плана, учебника, методической литературы.

2. Подготовка игры

а) Предварительная подготовка учащихся к игре.

Не все игры содержат этот этап. Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны сделать в ходе подготовительной работы. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку.

б) Подготовка непосредственно перед игрой.

Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения (переставить столы, включить музыку, приготовить к использованию ТСО, вывесить схемы, карты, картины); проверить готовность учащихся к игре.

### 3. Введение в игру

а) Предложение игры детям.

Обычно организатору игры достаточно сказать: «А теперь давайте поиграем в ... (название игры)» или «Чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру» или «В связи с этим есть такая игра...». Этого достаточно, чтобы ребята обрадовались и настроились на другой характер работы.

б) Объяснение правил игры.

Необходимо сформулировать их кратко и конкретно. Многое усвоится в самой игре, если кому-то что-то не понятно.

в) Выбор участников игры.

Данный этап осуществляется при условии, если необходимо выбрать ограниченное число участников для игры

### 4. Ход игры

Несмотря на важность дидактического результата, при проведении игры необходимо понять, что методическое содержание – это скрытая часть «айсберга», которая должна волновать учителя до начала игры. Как только игра началась, главное – это игровое действие. Ведь чем интереснее и занимательнее игра, тем больший развивающий, образовательный и воспитательный результаты могут быть достигнуты.

а) Начало игры.

На этой стадии можно уточнить некоторые нюансы, касающиеся правил игры. Они проясняются в игре первых же участников. И тогда учителю нужно остановить игру и кратко объяснить, что нарушено и как нужно правильно участвовать в игре.

б) Развитие игрового действия (кульминация).

На этой стадии организатору важно следить за выполнением правил и иногда «добавить поленья в горящий костер», то есть подбодрить проигравшего, заметить что-нибудь интересное в его участии, напомнить, что в игре итог может быть совершенно неожиданным; кроме того, можно подзадорить болельщиков или зрителей и т.д.

в) Заключительный этап игры.

Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение; не следует ждать, что игра сама надоеет учащимся. Нужно вовремя поставить точку, чтобы не только не пропало созданное игрой приподнятое настроение, но и не расфокусировалось направленное на изучаемый материал внимание. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания.

5. Подведение итогов (оценка и поощрение школьников)

Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим и что помогло ему достичь победы).

6. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса (понимает, что игра удалась или наоборот), все же это не может представлять полную картину, так как это коллективное настроение. Учителю, однако, важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения следующей игры с учетом индивидуальных особенностей каждого. И по-



этому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести этот этап – он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.<sup>67</sup>

Дидактическая игра является одним из самых эффективных методов обучения истории поскольку:

- Игра – способ обучения действием: в ней заложена познавательная задача;

- Игра позволяет выстроить демократичные и гармоничные отношения между учителем и учащимся;

- Это форма работы с учащимися развивает их познавательную активность, повышает интерес к истории;

- Посредством игры рождается особый тип взаимоотношения, когда в совместной работе учащихся рождается дружба, инициатива, чувство ответственности за общее дело, самостоятельность мышления, умение сотрудничать;

- Игра позволяет устранить пассивную работу в виде слушания и чтения, и тем самым, обязывает учеников включиться в активную работу на уроке;

- За счёт желания самих учеников поучаствовать в игре, происходит многократное повторение учебного материала;

- Игра является катализатором развития у учащихся коллективизма. Если ребёнок обладает способностями организатора, он становится лидером и авторитетом в классе.

- Изучение истории древнего мира в дидактических играх представлено в необычном формате, которое непохоже на традиционное обучение: ученик проявляет свою фантазию, на уже известные события, явления и факты он смотрит под другим углом, всё больше проявляется инициатива для решения поставленных задач и активизируется познавательный интерес.

---

<sup>67</sup> Борзова, Л.П. Указ. соч. С. 17-21.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что весьма важно знать и учитывать специфику курса истории древнего мира и его методическую оснащённость, а также психологические особенности и познавательные интересы учащихся, так как эти условия помогают успешно организовать процесс обучения и воспитания с использованием игры. Игра же представляет собой сложный социально – культурный феномен, имеющий многофункциональные возможности. Вопросы сущности игры вообще и дидактической игры в частности остаются актуальными и открытыми до сих пор, а наличие множества классификаций дидактических игр позволяет сделать вывод, что эта игра вызывает большой интерес у учёных и методистов и эта тема остаётся дискуссионной.

## **Глава 2. Практические аспекты применения дидактической игры в процессе обучения истории в 5 классе**

### **2.1. Применение дидактической игры в процессе обучения истории в 5 классе: анализ методических разработок**

На сегодняшний день существует достаточное количество разработок, которые позволяют внести в урочные занятия более интересные формы работы. Одной из таких форм является дидактическая игра.

Через игру ребенок лучше усваивает учебный материал, так как игра – это часть его жизненного опыта. По нашему предмету история, особенно много необходимо запомнить: даты, личности, события, факты, географические названия, термины, понятия.

Реализуя такие игры, учитель учитывает не только будущие интересы ученика, но и удовлетворяет сегодняшние. Организуя учебную деятельность в форме игры, учитель исходит из естественных потребностей ребенка, а не только из своих профессиональных соображений, удобства, и целесообразности.

Целью анализа методических разработок является выявление опыта реализации дидактических игр на уроках истории в 5 классе и составление собственной разработки по выбранной теме. Анализируя публикации в сети интернет, мы пришли к выводу, что, в настоящее время, существует огромное множество подобных игр, которые обладают, как общими, так и различными характеристиками.

Так, весь ряд игр по истории для учеников пятых классов можно разделить по принципу различного целеполагания:

- обучающие, которые предполагают изучение нового материала;
- итоговые, которые предполагают закрепление уже изученного ранее материала.<sup>68</sup> Игры, используемые на этапе закрепления, способствуют

---

<sup>68</sup> Короткова, М.В. Указ. соч. М. С. 172.

формированию практических навыков по уяснению хронологической последовательности исторических событий, динамического повторения дат, развития внимания и памяти, а также формированию практических навыков по работе с картой, соотнесению объектов с датой и событиями. Они позволяют раскрыть творческие способности детей, развивать мышление и применять дифференцированный подход.<sup>69</sup>

В существующей педагогической практике, а также в контексте материала, изучаемого в пятом классе, большинство игр направлено на изучение древнего мира. Таким образом, проанализировав предлагаемый материал в печатных изданиях и сети Интернет, мы пришли к выводу, что часть игр направлена на изучение обобщенного понятия Древний мир, в свою очередь, другая часть, направлена на изучение отдельных разделов, таких как:

- Древняя Греция;
- Древний Рим;
- Древний Восток;
- Древний Египет;
- История Олимпийских игр и так далее.

Помимо этого, после теоретического анализа, мы пришли к выводу, что в современной системе школьного образования, в большинстве случаев применяются следующие формы организации дидактических игр:

- кроссворд;
- головоломки;
- упражнения на соотнесение;
- загадки;
- театрализованные постановки и так далее.

С внедрением в школьное образование информационных технологий, процесс проведения дидактических игр стал упрощаться, а также приобретать новые и интересные направления.

---

<sup>69</sup> Алексеева, Н.М. Игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. 1994. №4. С. 27.

Так, если игры, применяемые в практике десять лет назад, имели преимущественно рукописные материалы, то сегодня все они представлены с помощью компьютерных технологий.

Данные технологии позволяют излагать материал более наглядно, что позволяет привлекать больший интерес современных детей.

В связи с этим, при разработке дидактических игр для современных пятиклассников, необходимо учитывать, с одной стороны специфику их взросления (в веке информационной действительности), а с другой – популяризировать традиционные методы.

Так как на сегодняшний день представлено большое количество методических разработок с дидактической игрой, которые можно реализовывать на уроке, необходимо указать то, чем мы руководствовались для их отбора во время написания данной работы, то есть обозначить критерии отбора материала. Среди них мы выделили: соответствие содержания урока заявленной теме и доступность поиска методических разработок. Также, необходимо отметить, что выбранные материалы соответствуют требованиям к современному уроку, заявленным в Федеральном государственном образовательном стандарте.

Проанализировав различные издания, мы обратили внимание на статью «Воспитательный потенциал уроков истории и обществознания», авторами, которой, являются И.В. Крутова и Л.П. Разбегаева.<sup>70</sup>

В данной статье рассматриваются требования ФГОС к личностным результатам обучения. Дидактический анализ требований к личностным образовательным результатам показывает, что в стандарте они раскрываются через различные личностные (ценностные) новообразования – личностные качества, компетентности, позицию, готовность и способность, ценностные отношения, культуру, идентичность, сознание, выбор, мировоззрение, чувства и даже через процессы – освоение, усвоение, принятие, осознание и др. Все

---

<sup>70</sup>Крутова И.В., Разбегаева Л.П. Воспитательный потенциал уроков истории и обществознания // Преподавание истории в школе. № 6. 2016. С. 26 – 29.

это предопределяет сложности в отборе механизмов и средств для их формирования. Кроме того, следует отметить, что некая имплицитность в описании требований к личностным результатам обучения определяет неконкретность в постановке и реализации воспитательных целей, что находит отражение и в образовательных программах.

Одной из научно обоснованных и методически разработанных моделей реализации требований к личностным результатам в школьной практике является формирование системы ценностных отношений.

Ценностное отношение представляет собой личностное (ценностное) новообразование ребенка. Оно отражает отношение школьника к конкретной ценности, выражающееся в понимании им ее социальной и личностной значимости, устойчивом положительном эмоциональном отношении к ней и соответствующей деятельности.

Проявлением такой деятельности в учебном процессе могут являться оценочные суждения школьника, рефлексия и при необходимости соответствующая коррекция собственных действий, построение временной перспективы собственной жизнедеятельности.

Ценностное отношение может быть представлено через следующие компоненты:

- знаниевый (знания о ценности);
- эмоциональный (положительное эмоциональное отношение);
- смысловой (осознание личностного смысла ценности);
- деятельностный (деятельность).

Помимо этого, в данной статье, в качестве опорных для учеников пятых классов, в рамках изучения истории выделены следующие ценности: природа, труд, человек, культура, познание.

После чего, мы обратились к статье Татьяны Самойленко «Нить Ариадны».<sup>71</sup> В данной статье приводится конспект урока истории для учеников пятых классов, с применением дидактической игры по теме Древней Греции.

---

<sup>71</sup> Самойленко, Т.А. Нить Ариадны: 5 класс // История. 2016. № 9/10. С. 24-27.

Вид дидактической игры, проводимой на уроке является игра на повторение и закрепление ранее изученного материала, по источнику познания – игра на основе использования наглядного материала, устного и письменного изложения материала. Реализация игры происходит в рамках целого урока. Инструментарий представлен в виде технических средств обучения (компьютер, интерактивная доска), исторической карты «Древняя Греция», дидактических материалов (монеты, мяч), исторический документ (отрывки из «Илиады» и «Одиссеи»). Данная разработка представлена максимально подробно, где каждый этап урока прописан детализировано: представлены объяснение и инструкции для выполнения игровой деятельности, вопросы учителя, правильные ответы, которые предполагается услышать от учеников, презентация. Игра осуществляется в виде фронтального опроса и письменного теста, который проводится в конце урока. Это позволяет оценить деятельность каждого ученика в отдельности. Стоит отметить, что урок охватывает все аспекты заявленной темы: политическую, социальную, экономическую и духовную сферы развития Древней Греции. Оценивание деятельности учеников на уроке также проходит в игровом варианте. За каждое, правильно выполненное задание учащийся заработает древнегреческую монету (афинскую или из Сиракуз), те, кто заработает 5 монет и более получают отметку «5».

Цели урока:

1. образовательные – повторить наиболее важные события из истории Древней Греции, достижения древнегреческой цивилизации, добиться окончательного усвоения и закрепления основных понятий;
2. развивающие – продолжить развитие умений и навыков работы с историческими источниками, умения делать выводы, применять ранее полученные знания на практике;
3. воспитательные – воспитывать у учащихся любознательность, интерес к происхождению различных понятий и слов, продолжить пробуждение интереса учащихся к истории.

Тип урока: урок контроля, учета и оценки знаний, умений и навыков с использованием ТСО и элементами дидактической игры.

Данный урок соответствует современным требованиям, предъявляемым со стороны ФГОС. Помимо этого, данная методическая разработка легла в основу многих уроков по истории для учеников пятых классов.

Также нашего внимания заслуживает другая разработка, предложенная учителем истории Кореловой Натальей Валерьевной, «Игра путешествие по истории Древнего мира», которая была разработана и опубликована в 2015 году на образовательном портале, созданном для работников в сфере образования «Инфоурок».<sup>72</sup> Урок, охватывает разделы «Древний Восток» и «Древняя Греция». По форме урок представляет собой урок – игру, следовательно, игровая деятельность является основой и проходит все 40-45 минут. По реализации межпредметных связей, вид дидактической игры можно определить, как историко – географическую, по цели реализации – игра на повторение и закрепление материала, по коллективу участников – групповой, также по виду деятельности данная игра на разных этапах хода урока является игрой-упражнением, соревнованием и загадкой. Оборудование к уроку выступает следующее: наглядные материалы (исторические карты, иллюстрации исторических памятников и личностей), карточки с заданиями, определениями и терминами. Следует отметить, что на уроке не задействованы, одни из самых часто используемых средств, ИКТ. Этот урок возможен в том случае если, в образовательном учреждении дефицит аудиовизуальных средств обучения или для разнообразия проведения занятия, так как компьютер и интерактивная доска на сегодняшний день являются неотъемлемыми спутниками процесса обучения, а ученики детьми «экранной информации». Такой отход от ТСО может разнообразить их деятельность на уроке и возобновить интерес к предмету. Данный урок представлен достаточно подробно: цель и задачи, деятельность учителя и деятельность учащихся, оборудование для реализации

---

<sup>72</sup> Корелова, Н.В. Игра – путешествие по истории Древнего мира [Электронный ресурс] // Инфоурок. 2016. URL: <https://infourok.ru/igraputeshestvie-po-istorii-drevnego-mira-1264834.html> (дата обращения: 20.04.2017).



мероприятия, действующие правила игры, система оценивания каждой команды.

Цель урока: повышение познавательной активности обучающихся и качества усвоения материала через нетрадиционную форму повторения материала и закрепления изученного.

Задачи:

- в игровой форме повторить и закрепить материал по истории Древнего мира.
- продолжить формирование умений логически мыслить, анализировать,
- работать в группе (команде), обобщать, делать выводы, работать с картой.
- активизировать познавательный интерес к исторической науке.

Особенность проведения этого урока состоит в том, что он предполагает физическую активность учеников. Командам необходимо перемещаться по кабинетам образовательного учреждения, так как каждый кабинет представляет собой станцию («Блиц», «Размышлялки», «Картографическая»), на которой они должны выполнить максимальное количество заданий, для того чтобы продемонстрировать полученные знания и заработать наибольшее количество очков. Реализуется взаимодействие как между учителем и учащимися, так и между учащимися в конкретной группе, что обеспечивает более тесное общение, а это гарантирует раскрепощение даже мало инициативных учеников. Несмотря на достаточно интересную задумку этого урока, возможен тот факт, что она займёт не весь урок, как предполагалось, и закончится раньше, в связи простотой некоторых заданий, если его реализовывать на классе с низкой успеваемостью и познавательной активностью. Несмотря на то, что ход игры представлен весьма детально, недостаточно подробно прописаны обсуждение допущенных ошибок, их коррекция и рефлексия деятельности учащихся. Это не позволяет систематизировать опыт, адекватно

оценить и сравнить результаты своей деятельности и деятельности одноклассников.

Также, в своей работе, мы обратим внимание на разработку повторительно – обобщающего урока по истории в 5 классе по теме «Древний Восток» в игровой форме. Составлен данный материал учителем истории и обществознания МБОУ СОШ № 4 г. Солюдынки Иркутской области, Кустовым Александром Николаевичем в 2016 году.<sup>73</sup> На данном уроке дидактическая игра выступает формой проведения урока. Используемая дидактическая игра является групповой по коллективу участников, историко – географической по межпредметным связям, по цели реализации – игрой для обобщения и закрепления знаний, по источнику познания – игры на основе устного изложения учебного материала, по виду деятельности – игрой –соревнованием, загадкой. Инструментарием к данному уроку служат: «Синий ящик», как вспомогательный элемент на третьем этапе игры и правила поведения при работе в группе (листок с правилами находится на столе каждой команды, основные правила выведены на доску), карточки с историческими событиями и датами. Следует отметить, большая часть урока отводится на организационный этап, где учитель подробно объясняет суть проводимого урока, проводит инструктаж, формирует три команды, а также акцентирует внимание на правилах работы в группах, учитывая возрастные особенности учащихся (не перебивать, поднимать руку при ответе, не насмехаться над другими и т.д.). Сама игра состоит из 6 этапов. 1 этап «Разминка», на котором команды по очереди отвечают на поставленные двадцать четыре вопроса закрытого типа, 2 этап «Загадочный»: команды отгадывают о ком или о чём идёт речь в загадке, выраженной в стихотворной форме. 3 этап «Синий ящик»: ученикам по описанию необходимо узнать предмет, который находится в синем ящике. 4 этап «Знатоки дат»: командам нужно соотнести карточки с датами и событиями

---

<sup>73</sup> Кустов А.Н. Разработка повторительно – обобщающего урока по истории в 5 классе по теме «Древний Восток» в игровой форме [Электронный ресурс] // Инфоурок. 2016. URL: <https://infourok.ru/razrabotka-povtoritelnoobobshchayuschego-uroka-po-istorii-v-klasse-po-teme-drevniy-vostok-v-igrovoy-forme-1440723.html> (дата обращения: 20.04.2017).

древнего Востока. 5 этап «Конкурс переводчиков»: командам нужно расшифровать заповеди. 6 этап «Отгадай»: ученикам необходимо назвать личность по её краткому описанию. Из этих этапов игры мы можем сделать вывод о том, что все представленные задания являются заданиями с кратким ответом в виде слова или словосочетания, что не может в полной мере показать степень усвоения изученного материала. Одной из задач этого урока выступает осмысление учащимися важнейших закономерностей и причинно-следственных связей в истории стран Древнего Востока, осознанию вклада, сделанного древневосточными народами в развитии хозяйства и культуры всего мира, но в ходе урока она не реализовывается. По ФГОС изменены требования к осуществлению контроля и коррекции, которые теперь возлагаются не на учителя, а на учащихся (различные формы самоконтроля, взаимоконтроля, самостоятельное выявление затруднений и самокоррекция). Учитель только консультирует, советует, помогает. Этот факт хорошо проявляется на данном уроке, так как капитаны команд в ходе занятия отмечают ответы каждого участника, в конце они оценивают работу одноклассников, а те, в свою очередь, работу капитанов.

Таким образом, существует достаточное количество методических разработок дидактических игр, а также уроков с их применением для учеников пятых классов, в рамках обучения истории. В ходе анализа нами были сформулированы ряд выводов:

- 1) Дидактическая игра выступает формой проведения занятия, она реализуется на протяжении 40-45 минут, то есть в рамках целого урока, а не его элемента;
- 2) Авторы разработок рассматривают игры как способ повторения, актуализации знаний и умений учащихся в рамках повторительно – обобщающего урока;
- 3) Методические разработки представлены не в табличном варианте, а в виде повествовательного текста;

4) Представленные методические разработки, достаточно полно описывают организационный этап, инструктаж, ход и проведение игры на уроке, но такой этап как рефлексия, который предполагает обсуждение допущенных ошибок и оценивание проделанной работы представлен очень кратко, либо не отражён вовсе;

5) Почти все дидактические игры предполагают проведение в группах, где чётко представлен лидер в виде капитана сформированной команды. В зависимости от численности класса и пожелания учителя, количество групп и участников в них разное;

6) Основой для проведения игры, как правило, выступает не конкретная тема одного из разделов, а сам раздел (Первобытное общество, Древний Восток, Древняя Греция, Древний Рим) или целый курс истории Древнего мира, следовательно, она носит обобщающий характер политической, экономической, социальной и духовной сфер жизни общества.

7) Несмотря на то, что уроки носят обобщающий характер, в них нередко присутствует «узость», которая проявляется в доминирование заданий, где ученики дают ответ в виде слова, словосочетания или даты без дальнейшего раскрытия и пояснения своего ответа.

Анализ методических разработок позволил выявить опыт организации дидактической игры на уроках истории, показать практические возможности и трудности в её реализации, а также на его основе разработать собственный урок истории с использованием данного вида игры.

## **2.2. Методическая разработка урока с применением дидактической игры для 5 класса по теме «Древняя Спарта»**

Анализ методических разработок, проведённый в главе 2, пункте 2.1. позволил выявить опыт реализации игры как средства обучения в 5 классе и благодаря этому мы можем разработать собственный урок с применением дидактической игры по теме «Древняя Спарта». При выборе темы урока с использованием игры мы исходили из выявленных нами общих особенностей

всех доступных методических разработок. Во всех методических материалах основой для реализации игры был взят либо весь курс истории древнего мира, либо его раздел, мы же свой урок выстроили на конкретной теме одного из разделов, а именно «Древняя Спарта».

На основании проделанной работы мы разработали методическую разработку, где продемонстрировали, вариант использования обобщенного нами материала по данной теме. Составленная нами методическая разработка, включает в себя конспект урока и технологическую карту.

При разработке урока «Древняя Спарта» нами был использован следующие УМК: А.А. Вигасин, Г.И. Годер, И. С. Свенцицкая «История Древнего мира»<sup>74</sup>; С.В. Колпаков, Н.А. Селунская «История Древнего мира»<sup>75</sup>; «История Древнего мира» под ред. В.С. Мясникова<sup>76</sup>; Ф.А. Михайловский «История Древнего мира»<sup>77</sup>; В.И. Уколова «История Древнего мира»<sup>78</sup>.

Нами использовались следующие необходимые элементы:

- компьютер;
- проектор;
- экран;
- электронная презентация, выполненная в программе PowerPoint;
- карта Древней Греции;
- иллюстрации и фотографии с видами древних греческих городов

и их достопримечательностей (преимущественно Древняя Спарта).

При выборе тематики урока, мы учитывали:

- интерес современных школьников;
- наличие существующих методических разработок.

---

<sup>74</sup> Вигасин, А.А. Всеобщая история. История Древнего мира. 5 класс: учеб. для общеобразоват. организаций / А. А. Вигасин, Г.И. Годер, И.С. Свиницкая. М., 2014.

<sup>75</sup> Колпаков, С.В. Всеобщая история. История Древнего мира. 5 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений / С.В. Колпаков, Н.А. Селунская. М., 2012.

<sup>76</sup> Андреевская, Т.П. История Древнего мира. 5 класс: учеб. для учащихся общеобразоват. учреждений / Т.П. Андреевская, М.В. Белкин, Э.В. Ванина. М., 2009.

<sup>77</sup> Михайловская Ф.А. Всеобщая история. История Древнего мира: учебник для 5 класса общеобразовательных учреждений. М., 2013.

<sup>78</sup> Уколова, В.И. История Древнего мира. 5 класс: учеб. для общеобразоват. организаций / В.И. Уколова. М., 2014.

Разработанный нами урок полностью удовлетворяет современным требованиям образовательного стандарта.

Нами была разработана необходимая документация к уроку:

- конспект урока (Приложение 1);
- технологическая карта (Приложение 2).

Важно обратить внимание, что перед проведением данного урока, ученики получают домашнее задание по первичному самостоятельному ознакомлению с материалом из всех доступных им источников информации (учебники, энциклопедии, интернет ресурсы), после чего на разработанном уроке, возможно будет отследить, какие ученики имеют тенденцию к самостоятельному освоению материала, а для кого данная работа вызывает особые сложности.

Разработанный нами урок имеет определенную этапность и логичность, приведем их, определим цель и другие основные структурные элементы.

Цель нашего урока – обобщить и систематизировать материал по теме Древняя Спарта, осуществить контроль самостоятельной деятельности учеников с помощью дидактической игры.

Задачи урока:

Обучающие: Систематизировать представления о географическом положении, политическом и социально – экономическом развитии Древней Спарты;

Развивающие: Сформировать умение работать в группе, грамотно и развёрнуто отвечать на поставленные вопросы, продолжить формировать картографические умения;

Воспитательные: Привить интерес к историческим событиям прошлого и мировой истории, познакомить с традициями и ценностями Спартанского полиса для осознания собственной гражданской идентичности

Основные планируемые результаты.

Личностные: развить понимание культурного многообразия мира, толерантность, уважение к культуре других народов России и мира; сформировать у учащихся интерес и уважение к истории и культуре человечества, заложить основы для понимания и индивидуальной оценки достижений западной культуры.

Метапредметные: сформировать способность организации и регулированию свою учебной деятельность; развить умение работать с учебной информацией, использовать современные источники информации; сформировать умение решать творческие задачи, представлять результаты своей деятельности в игровой форме, коллективной работе; освоение основ межкультурного взаимодействия в школе и социальном окружении, осуществлять самоконтроль.

Предметные: сформировать умения рассматривать исторические процессы, определять этапы, причины, особенности развития и результаты; выработать умения сравнивать исторические факты, процессы, явления, определяя общее и различное в их развитии; систематизировать историческую информацию; определять свою личную точку зрения, уметь её формулировать и аргументировать; решать проблемные ситуативные задачи; давать оценку историческим событиям и процессам.

Методы работы: дидактическая игра, дискуссия, беседа.

Формы работы обучающихся: групповая.

Организация деятельности обучающихся на уроке:

- самостоятельно выходят на проблему и решают её;
- самостоятельно определяют тему, цель урока;
- участвуют в игровой деятельности;
- оценивают себя и друг друга.

Особое внимание необходимо обращать на вход в урок и рефлекссию.

На организационном этапе важно создать благоприятный психологический настрой на работу. Достаточное количество времени отводится на актуализацию знаний учащихся, которая затрагивает предыдущую тему занятия

«Зарождение демократии в Афинах». Этот этап важен тем, что на заключительных этапах урока, проводится сравнение этих полисов, а это показывает аналитические умения учащихся. Сравнение – это важнейшее средство познания исторической действительности; с помощью которого устанавливается общее и специфическое, сходное и различное в общественных явлениях.

Так же на нашем уроке, дети будут участвовать в процессе целеполагания. Учитель предлагает учащимся небольшой фрагмент исторического документа, где дается описание Древней Спарты. На основе документа дети вместе с учителем определяют цель урока: «Это было воинственное и мужественное государство, которое не имело крепостных стен. Лучшие стены – это наши граждане. Когда рождался ребенок, его несли к старейшинам на осмотр. Слабого и больного по решению старейшин убивали, сбрасывая в пропасть».

Далее следует формулирование проблемы через ряд вопросов:

Как вы думаете, о каком греческом полисе идет речь в данном документе?

Давайте подумаем, о чем сегодня мы будем говорить? Как сформулируем тему урока?

Перед началом изучения новой темы давайте определимся, по какому плану будем работать. С чего всегда нужно начинать изучение нового государства?

После данной части, мы переходим к основному этапу – дидактической игре «Своя игра». Она предполагает формирование трёх команд, в которых выбирается капитан. Команды по очереди выбирают категорию вопросов и их балловую стоимость. При правильном ответе на вопрос, команда получает соответствующее количество баллов, если она даёт неправильный ответ или не может ответить, право переходит к соперникам. Цель игры: набрать наибольшее количество баллов. Все участники команда-победителя получают отметку «5». В ходе игры капитаны должны отслеживать активность всех участников и фиксировать заработанные очки. Учащиеся на примере убеж-



даются, что путём анализа в историческом событии, процессе можно выделить определённые составляющие, существенные черты и признаки. Познать же историческое событие в целом можно, только расчленив его предварительно на части, а потом рассмотреть и изучить каждую в отдельности и в связи с другими частями и явлениями. Поэтому игра включает в себя такие категории как «География», «Население», «Государственное устройство», «Спартанское воспитание».

Для наглядности материал оформлен в виде электронной презентации.

При подведении итогов, школьникам предлагается ответить на следующие вопросы:

Познакомились ли мы с общественным и государственным устройством Спарты?

На все ли вопросы найдены ответы?

Также, им предлагается посоветоваться в парах и высказать своё мнение, тем самым сравнить две территории:

С каким другим полисом мы можем сравнить Спарту? В чём их отличия?

Какие порядки древней Спарты вам, людям XXI века, кажутся правильными, а что, напротив, вызывает негодование?

Как можно было на протяжении длительного периода времени сохранять свои обычаи и традиции?

По мнению И.И. Запорожца, сравнение теснейшим образом связано с анализом и синтезом: при сравнении ученики выделяют существенные признаки исторических явлений, абстрагируя их от несущественных, подводят их под понятия, классифицируют.<sup>79</sup> Также умение делать выводы – обязательно условие самостоятельной мыслительной деятельности учащихся, правильного объяснения ими явлений общественной жизни. В ходе ответов на эти вопросы, выделяя, а затем, обобщая существенные черты сходства и раз-

---

<sup>79</sup> Запорожец Н.И. Развитие умений и навыков учащихся в процессе преподавания истории (IV – VIII классы). М., 1978. С. 35.

личия, ученики приходят к пониманию того, что выводы тесно связаны с анализом, а сравнение всегда завершается выводом.

На стадии рефлексии учитель предлагает произвести самооценку работы на уроке, ответить на рефлексивные вопросы:

Какая команда работала лучше?

С каким настроением вы уйдете с урока?

Какие вопросы вызвали у вас затруднения?

Как вы оценивание лично себя?

Также, на протяжении всего урока, перед началом необходимо развесить наглядные материалы. Это необходимо для создания тематической атмосферы в классе.

Подводя итог данного параграфа, важно отметить, что при разработке урока важно учитывать современные тенденции развития образования, а также интересы самих обучающихся, которые основаны на их возрастных и психологических особенностях.

При разработке предлагаемого урока, с применением дидактической игры, мы учитывали все требования ФГОС, а также обобщенные интересы учащихся пятых классов. При проведении данного урока возможно отследить основные необходимые процессы, которые формируются в данном возрасте при учебной деятельности.

Таким образом, на сегодняшний день существует большое разнообразие методических разработок с использованием игры на уроках в 5 классе, которые во многом схожи между собой, несмотря на то, что они составлены учителями общеобразовательных школ с разным педагогическим стажем и квалификационными категориями. Этот анализ доступных нам разработок позволил выявить опыт реализации дидактических игры на современном уроке, на примере которого нами был составлен собственный урок с использованием игры.

## Заключение

Анализируя результаты передового опыта педагогов, психологов по проблеме повышения интереса к истории, можно сделать вывод о том, что дидактическая игра имела огромное значение в обучении школьников во все времена.

Педагогов всегда волновала проблема развития психологических и познавательных процессов у школьников, стимулирования их деятельности, в чем большое предпочтение отдавали именно дидактической игре. Игра не потеряла своей значимости и в современном обучении детей, она постоянно изменяется, обновляется и совершенствуется. Применение игры в обучении благотворно влияет на качество усвоения учебного материала, за счет повышения интереса к предмету. А интерес, в свою очередь, прекрасно стимулирует деятельность школьников и является одним из главных мотивов учения.

В данной работе были рассмотрены теоретические и практические вопросы применяя игры на уроках истории в 5 классе общеобразовательной школы.

Обобщая полученные результаты, мы можем сказать, что поставленные задачи исследования выполнены:

- Осуществлён анализ школьного курса «История Древнего мира», на базе которого строятся все учебные занятия, в том числе и с применением дидактических игр;
- Рассмотрены психолого-педагогические возможности игровой деятельности учащихся 5-х классов в обучении истории;
- Охарактеризована сущность, классификации и особенности применения дидактической игры в процессе обучения истории;
- Осуществлён анализ методических разработок современного урока истории для определения особенностей реализации современных требований к уроку;
- Составлена методическая разработка урока с применением дидактической игры для 5 класса по теме «Древняя Спарта».

Ключевым понятие Стандарта второго поколения является понятие системно-деятельностный подход, который предполагает формирование готовности к непрерывному саморазвитию, активную учебно-познавательную деятельность учащихся, построение процесса обучения с учётом, психологических, возрастных и индивидуальных особенностей учеников.<sup>80</sup> То есть, ученик как личность формируется и развивается не тогда, когда он получает знания в готовом виде, а в процессе самостоятельного поиска новых знаний, когда он сам ставит учебные цели, задачи и пути для их реализации, контролирует и оценивает свои результаты. А для реализации этого подхода одним из лучших средств является дидактическая игра.

Для учителя дидактические игры на уроках истории должны стать формой организации, направленной на достижение цели и задач обучения, формирование предметных, метапредметных и личностных результатов. А для детей — возможностью самовыражения, самоопределения самореализации, самооценки.

Игры и игровые элементы на уроках истории эффективно влияют не только на уточнение, углубление и закрепление знаний, но и на формирование практических навыков и умений учащихся.

На основе теоретического анализа литературы было определено, что использование дидактических игр на уроках истории позволяет существенно изменить отношение учащихся к учебному труду. Игры дают возможность более рационально использовать учебное время, повышать интенсивность работы школьников, обеспечивать непрерывное усвоение нового и закрепление пройденного материала.

Во второй части нашего исследования, нами были проанализированы методические разработки в печатных изданиях, а также в сети интернет, с точки зрения требований ФГОС и мы пришли к выводу, что все они между собой схожи. Так, например, игра реализуется в рамках целого урока на по-

---

<sup>80</sup> Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. М., 2011. С.3.

вторение и закрепления материала, который охватывает либо целый курс 5 класса, либо его раздел.

На основе анализа методических разработок, учёта их положительных моментов, а также недочётов и упущений был составлен конспект и технологическая карта к уроку по теме «Древняя Спарта», который может быть реализован на конкретном классе в общеобразовательной школе.

Каждый педагог должен иметь свою систему дидактических игр, творческих заданий и упражнений, которые он мог бы предложить ученикам в зависимости от их типологических особенностей и этапа коррекционной работы. Правильно подобранную, умело и уместно проведённую игру следует считать таким же важным и необходимым элементом образовательной работы, как и урок с использованием других образовательных технологий. Использование дидактических игр позволяет улучшить процесс воспитания личности ребёнка, вследствие которого развиваются его творческие способности, повышается продуктивность мыслительной деятельности, развивается заинтересованное отношение к действительности, проявляющееся в личной активности, качестве учебной деятельности, ответственном отношении к делу, самостоятельности, организованности и отзывчивости.

## Список источников и литературы

### *Источники:*

1. Андреевская, Т. П. История Древнего мира. 5 класс: учеб. для учащихся общеобразоват. учреждений / Т. П. Андреевская, М. В. Белкин, Э. В. Ванина. – М.: Вентана-Граф, 2009. – 304 с.
2. Борзова, Л. П. Игры на уроке истории: метод. пособие для учителя / Л. П. Борзова. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2004. – 160 с.
3. Вигасин, А. А. Всеобщая история. История Древнего мира. 5 класс: учеб. для общеобразоват. организаций / А. А. Вигасин, Г. И. Годер, И. С. Свиницкая. – М.: Просвещение, 2014. – 303 с.
4. Древний мир. 5 класс [Электронный ресурс]: интеллектуал. игра – ист. лото. – URL: <http://pedsovet.su/history/48438> (дата обращения: 20.04.2017).
5. История. Обществознание. 5-11 классы: программы общеобразоват. учреждений / А. А. Вигасин [и др.]. – М.: Просвещение, 2001. – 79 с.
6. Колпаков, С. В. Всеобщая история. История Древнего мира. 5 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений / С. В. Колпаков, Н. А. Селунская. – М.: Дрофа, 2012. – 272 с.
7. Корелова, Н. В. Игра-путешествие по истории Древнего мира [Электронный ресурс] / Н. В. Корелова. – URL: <https://infourok.ru/igraputeshestvie-po-istorii-drevnego-mira-1264834.html> (дата обращения: 20.04.2017).
8. Короткова, М. В. Методика проведение игр и дискуссий на уроке истории / М. В. Короткова. – М.: ВЛАДОС, 2001. – 172 с.
9. Крутова, И. В. Воспитательный потенциал уроков истории и обществознания / И. В. Крутова, Л. П. Разбегаева // Преподавание истории в школе. – 2006. – № 6.
10. Кулагина, Г. А. Сто игр по истории: пособие для учителя / Г. А. Кулагина. – М.: Просвещение, 1983. – 240с.
11. Кулакова, Н. И. Игровые ситуации и опорные конспекты на уроках истории / Н. И. Кулакова // Преподавание истории в школе. – 1999. – № 8.

12. Кустов, А. Н. Разработка повторительно – обобщающего урока по истории в 5 классе по теме «Древний Восток» в игровой форме [Электронный ресурс] / А. Н. Кустов. – URL: <https://infourok.ru/razrabotka-povtoritelnoobobschayuschego-uroka-po-istorii-v-klasse-po-teme-drevniy-vostok-v-igrovoy-forme-1440723.html> (дата обращения: 20.04.2017).
13. Российская Федерация. Законы. Об образовании в Российской Федерации [Электронный ресурс]: Федер. закон Рос. Федерации № 273-ФЗ: [принят Гос. Думой 21.12.2012; одобрен Советом Федераций 26.12.2012]. – URL: <https://rg.ru/2012/12/30/obrazovanie-dok.html> (дата обращения: 11.03.2017).
14. Самойленко, Т. А. Нить Ариадны. 5 класс / Т. А. Самойленко // История: прил. к газ. «Первое сент.». – 2016. – №№ 9-10.
15. Уколова, В. И. История Древнего мира. 5 класс: учеб. для общеобразоват. организаций / В. И. Уколова. – М.: Просвещение, 2014. – 156 с.
16. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. – М.: Просвещение, 2011. – 48 с.
17. Федеральный перечень учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования (с изменениями 2017). [Электронный ресурс]. – URL: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2016/-02/20/federalnyy-perechen-uchebnikov-s-izmeneniyami-na-26-yanvaryu> (дата обращения: 11.03.2017).

*Литература:*

18. Алексеева Н. М. Игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. 1994. № 4.
19. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э. Берн. – М.: Эксмо, 2013. – 576 с.
20. Божович, Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте / Л. И. Божович. – СПб.: Питер, 2008. – 400 с.

21. Букатов, В. М. Секреты дидактических игр. Психология. Методика. Дисциплина: для студентов пед. вузов / В. М. Букатов. – СПб.: Речь, 2010. – 203 с.
22. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Хрестоматия по детской психологии: от младенца до подростка: учеб. - метод. пособие / ред.-сост. Г. В. Бурменская. – М., 2005. – С. 283-299.
23. Выготский, Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский; под ред. В. В. Давыдова. – М.: АСТ: Астрель, 2008. – 671 с.
24. Гамезо, М. В. Возрастная и педагогическая психология: учеб. пособие для студентов пед. вузов / М. В. Гамезо, Е. А. Петрова, Л. М. Орлова. – М.: Пед. о-во России, 2003. – 512 с.
25. Гуревич, К. М. Индивидуально – психологические особенности школьника. – М.: Знание, 2006. – 476 с.
26. Дубровина И. В. Рабочая книга школьного психолога / под ред. И. В. Дубровиной. – М.: Просвещение, 1991. – 303 с.
27. Дьячкова, О. А. Игры школьников / О. А. Дьячкова. – М.: Учпедгиз, 1955. – 176 с.
28. Запорожец, Н. И. Развитие умений и навыков учащихся в процессе преподавания истории. IV - VIII классы: пособие для учителей / Н. И. Запорожец. – М.: Просвещение, 1978. – 144 с.
29. Каникулы: игра, воспитание: о пед. рук. игровой деятельностью школьников: кн. для учителя. / под ред. О. С. Газмана. – М.: Просвещение, 1988. – 160 с.
30. Кларин, М. В. Инновации в обучении: метафоры и модели: анализ зарубеж. опыта / М. В. Кларин. – М.: Наука, 1997. – 223 с.
31. Короткова, М. В. Методика обучения истории в схемах, таблицах, описаниях: практ. пособие для учителей / М. В. Короткова, М. Т. Студеникин. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 192 с.



32. Кулагина, И. Ю. Возрастная психология. Развитие ребёнка от рождения до 17 лет: учеб. пособие / И. Ю. Кулагина; Ун-т Рос. акад. образования. – М.: Изд-во УРАО, 1997. – 176 с.
33. Лейтес, Н. С. Умственные способности и возраст / Н. С. Лейтес. – М.: Педагогика, 1971. – 279 с.
34. Леонтьев, А. Н. Деятельность. Сознание. Личность: учеб. пособие для вузов / А. Н. Леонтьев. – М.: Смысл: Академия, 2005. – 352 с.
35. Маркова, А. К. Психология обучения подростка / А. К. Маркова. – М.: Знание, 1975. – 64 с.
36. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка: 2500 слов и 7500 фразеол. выражений / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. – М.: Азбуковник, 1999. – 944 с.
37. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии: учеб. пособие / П. И. Пидкасистый; Моск. пед. ун-т. – М.: Рос. пед. агентство, 1996. – 269 с.
38. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии: учеб. пособие для студентов вузов / С. Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2016. – 713 с.
39. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие для пед. вузов и ин-тов повышения квалификации / Г. К. Селевко. – М.: Нар. образование, 1999. – 255 с.
40. Семенов, В. Г. Динамическая классификационная модель игры / В. Г. Семенов. – Киев: Минвуз УССР, 1984. – 112 с.
41. Фрадкина, Ф. И. Психологический анализ игр и их роль в учении школьников / Ф. И. Фрадкина // Советская педагогика. – 1953. – № 4.
42. Шмаков, С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – М.: Новая шк., 1994. – 240 с.
43. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

## Приложение 1

### Тема «Древняя Спарта»

**Класс:** 5 класс.

**Тип урока:** обобщения и систематизации знаний и умений учащихся

**Вид урока:** урок – игра

**Форма урока:** игра

**Цель урока:** Обобщить и систематизировать материал по теме Древняя Спарта, осуществить контроль самостоятельной деятельности учеников с помощью дидактической игры.

**Задачи урока:**

Обучающие: систематизировать представления о географическом положении, политическом и социально – экономическом развитии Древней Спарты;

Развивающие: сформировать умение работать в группе, грамотно и развёрнуто отвечать на поставленные вопросы, продолжить формировать картографические умения;

Воспитательные: привить интерес к историческим событиям прошлого и мировой истории, познакомить с традициями и ценностями Спартанского полиса для осознания собственной гражданской идентичности.

**Оборудование урока:** компьютер, проектор, экран, электронная презентация, выполненная в программе PowerPoint. карта Древней Греции.

#### Ход урока

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Организационный момент	Приветствие обучающихся. Проверка учителем готовности класса к уроку; организация внимания.	Приветствуют учителя, проверяют свою готовность к уроку
Актуализация знаний и умений учащихся	- Что мы изучили с вами на прошлом уроке? - Что такое демократия? - С каким знакомым уже вам именем связано возникновение демократии в Афинах?	- Мы разбирали полис Афины и зарождение афинской демократии. - Демократия – власть народа. - С именем Солона.

	<p>- Молодцы! А теперь, назовите причины возникновения демократии. Что послужило толчком, для её возникновения? Что же сделал такого Солон, чтобы предотвратить такую ситуацию? Какие реформы он провёл?</p>	<p>- Знать владела самыми плодородными землями, а крестьяне маленькими участками, которые не приносили много урожая. Поэтому они часто просили у знати деньги в долг. Если крестьянин не возвращал долг вовремя, его земля переходила в собственность аристократа, а крестьянин продолжал работать на этой земле, но часть урожая отдавал новому хозяину. Поэтому среди простых афинян нарастало недовольство, они готовы были взяться за оружие.</p> <p>- Все люди были освобождены от долговых обязательств -&gt; крестьяне освобождены от зависимости</p> <p>Запрет обращать афинян в рабов за долги</p> <p>Разделил всех граждан на 4 разряда, в зависимости от количества продуктов, которые получал граждан со своей земли</p> <p>Все граждане получили право принимать участие в народном собрании</p> <p>Создал народный суд, перед которым были все равны.</p>
Постановка целей и задач урока	<p><i>Молодцы! Сегодня, мы поговорим о другом полисе-государстве. Это было воинственное и мужественное государство, которое не имело крепостных стен. «Лучшие стены – это наши граждане» - говорили там. Когда рождался ребенок, его несли к старейшинам на осмотр. Слабого и больного по решению старейшин убивали, сбрасывая в пропасть</i></p> <p><b>Формулирование проблемы.</b></p> <p>- Как вы думаете, о каком греческом полисе идет речь в данном документе?</p> <p>- Давайте подумаем, о чем сегодня мы будем говорить? Как сформулируем тему урока?</p>	<p>- Сегодня мы познакомимся с историей древнего греческого полиса Спарта.</p> <p>- С определения географического положения и природных условий, далее изучаем население, его образ жизни, государственное устройство.</p>

	<p>Перед началом изучения новой темы давайте определимся, по какому плану будем работать. С чего всегда нужно начинать изучение нового государства?</p> <p><u>Учитель</u> корректирует и выводит на экран слайд с планом урока.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Географическое положение Спартанского государства.</li> <li>2) Население.</li> <li>3) Управление Спартой.</li> <li>4) Воспитание спартанцев.</li> </ol> <p>В конце урока вы постараетесь ответить на вопрос: <i>Считаете ли вы систему управления в Спарте справедливой?</i></p>	
Первичная проверка понимания нового материала	<p>Вашим домашним заданием было, благодаря всем возможным для вас источникам информации (учебники, интернет, энциклопедии), узнать о Спарте. Сейчас мы проверим, как Вы это сделали, и что Вы усвоили.</p> <p>Наша проверка будет происходить в виде всем известной игры «Своя игра».</p> <p><b>Правила игры:</b> Формируются 3 команды, в которых выбирается капитан. Команды по очереди выбирают категорию вопросов и их балловую стоимость. При правильном ответе на вопрос, команда получает соответствующее количество баллов, если она даёт неправильный ответ или не может ответить, право переходит к соперникам. Цель игры: набрать наибольшее количество баллов. Все участники команда-победителя получают отметку «5». В ходе игры капитаны должны отслеживать активность всех участников и фиксировать заработанные очки.</p>	
	<p><b>Категория «География»:</b></p> <p>10 баллов – Как называется современное государство, территория которого находится на руинах Древней Спарты? Один из участников должен показать на карте.</p> <p>20 баллов – Как называется полуостров и его область, на котором находится полис Спарта? Назовите столицу полиса. Один из участников должен показать на карте.</p> <p>30 баллов – Кратко опишите историю возникновения этого по-</p>	<p>Участники команд обсуждают и капитан даёт ответ на вопрос</p> <p><b>Категория «География»:</b></p> <p>10 баллов – Греция</p> <p>20 баллов – п-в Пелопоннес, область Лакония, долина Эвроты.</p> <p>30 баллов - Официально Спарта возникла в одиннадцатом веке до нашей эры, в ре-</p>

	<p>лиса (когда возник, при каких обстоятельствах).</p> <p><b>Категория «Население»:</b>  10 баллов – На какие группы делилось население Спарты?  20 баллов – Опишите каждый класс – сословие Спарты (их положение в обществе, права и обязанности, вид деятельности).  30 баллов – В переводе с греческого их называют «живущие вокруг». О ком идёт речь? С каким афинским классом их можно сравнить и почему?</p> <p><b>Категория «Государственный строй»:</b>  10 баллов – Как называется государственный строй. Который существовал в Спарте? В чём его суть?  20 баллов – Назовите основные органы управления Спартой?  30 баллов – Чьё это изображение? Какое значение он имеет для Спарты?  40 баллов – Охарактеризуйте законы Ликурга (отношение к собственности, приоритетная деятельность населения).  50 баллов – В чём отличие Народного собрания Спарты от Народного собрания Афин?</p> <p><b>Категория «Воспитание»:</b>  10 баллов – Как называется спартанская речь и почему?  20 баллов – Что отражает данная иллюстрация?  30 баллов – Почему Спарта не знаменита философами и историками?  40 баллов – Опишите систему воспитания спартанских мальчиков  50 баллов – Подавая щит юноше спартанка произнесла: «С ним или на нём». Что она хотела этим сказать?</p>	<p>зультате захвата дорийских племён области Лаконии и Мессении.</p> <p><b>Категория «Население»:</b>  10 баллов – Спартанцы, Перизки и илоты  20 баллов – Спартанцы – полноправные граждане полиса, они же дорийцы-завоеватели, имели земельные участки; перизки – свободные, но не имеют гражданских прав, жили в поселениях, отдалённых от центра полиса, занимались ремеслом и торговлей; илоты – потомки завоеванных ахейцев, государственные рабы, обрабатывали земли спартанцев.  30 баллов – Перизки. С метеками, так как они тоже были лично свободными, но не пользовались правами граждан.</p> <p><b>Категория «Государственный строй»:</b>  10 баллов – олигархия –политический режим, при котором власть сосредоточена в руках сравнительно малочисленной группы граждан и обслуживает их личные и групповые интересы, а не интересы всех граждан.  20 баллов – Народное собрание (апелла), совет старейшин (герусия), 2 царя, коллегия эфоров.  30 баллов –Ликург. Он является создателем спартанских законов.  40 баллов – Законы Ликурга запрещали частную собственность. Спартанец не мог оставить свой надел в наследство или продавать, презирали богатство, спартанцу запрещалось заниматься с/х, торговлей и ремеслом, его долг – быть воином, хорошо</p>
--	---	--

		<p>развитым физически. Вся жизнь была организована по военному образцу.</p> <p>50 баллов – Народное собрание в Спарте отличилось пассивность. Апелла не обсуждала выдвинутые вопросы, а лишь принимала или отвергала предложенное решение. Голосование проводилось примитивно — криком или участники расходились по разные стороны и «на глаз» определялось большинство. В Афинах – это главный орган управления, на котором обсуждалась жизнь полиса, принимались законы, избирались руководящие лица.</p> <p><b>Категория «Воспитание»:</b></p> <p>10 баллов – Лаконичная речь – чёткая и краткая речь.</p> <p>20 баллов - Существует распространённое мнение, что отец должен был отнести новорождённого к старейшинам. Хилых, больных детей сбрасывали со скалы, а крепких оставляли.</p> <p>30 баллов - Умственные занятия в Спарте не поощрялись. Люди, которые пытались ими заниматься, объявлялись трусами и изгонялись.</p> <p>40 баллов - Система воспитания была подчинена задаче физического развития граждан-воинов. Среди моральных качеств упор делался на решительность, стойкость и преданность. С 7 до 20 лет сыновья вольных граждан жили в интернатах военного типа. Помимо физических упражнений и закаливания, практиковались военные игры, занятия</p>
--	--	---

		<p>музыкой и пением. Вырабатывались навыки чёткой и краткой речи («лакони́чной» — от Лакония). Все дети в Спарте считались собственностью государства.</p> <p>50 баллов – фраза означает призыв победить или погибнуть со славой, добиться цели или погибнуть. Павшего в бою воина, предположительно, несли с поля битвы на его щите.</p>
Проверка и контроль усвоения материала	<p>– Посоветуйтесь в парах и выскажите своё мнение:</p> <p>- Какие порядки древней Спарты вам, людям XXI века, кажутся правильными, а что, напротив, вызывает негодование?</p> <p>- Какому полису ранее нами изученному можно противопоставить Спарту? И чем же они отличаются? Давайте сравним их.</p> <p>- Как можно было на протяжении длительного периода времени сохранять свои обычаи и традиции?</p>	<p>- Спарту можно противопоставить Афинам</p> <p>- Учащиеся предлагает варианты ответов и логически выходят к пониманию того, что это можно было сделать, только придерживаясь законов.</p>
Рефлексия	<p>Учитель предлагает произвести самооценку работы на уроке, ответить на рефлексивные вопросы.</p> <p>Итак, какая команда набрала наибольшее количество баллов?</p> <p>Кто из ребят работал активнее всего?</p> <p>Как вы оцениваете себя?</p> <p>Какие вопросы и категории вызвали у вас затруднения?</p> <p>Выставление отметок</p>	Ученики отвечают на вопросы, высказывают своё мнение
	Спасибо за урок!	

\*Составлено автором

## Презентация к уроку по теме «Древняя Спарта»

### Интеллектуальная викторина по истории «Древняя Спарта»



#### Категории

География	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>		
Население	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>		
Государственный строй	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Воспитание	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>

**Финал**

#### География 10

Как называется современное государство, территория которого находится на руинах Древней Спарты?



**ОТВЕТ**

**Греция**

#### География 20

Как называется полуостров и его область, на котором находится полис Спарта? Назовите столицу полиса



**ОТВЕТ**

**п-в Пелопоннес,  
область Лакония,  
долина Эвроты**

#### География 30

Кратко опишите историю возникновения этого полиса (когда возник, при каких обстоятельствах)

**ОТВЕТ**

Официально Спарта возникла в одиннадцатом веке до нашей эры, в результате захвата дорийских племён области Лаконии и Мессении

#### Население 10

На какие группы делилось население Спарты?

**ОТВЕТ**

- Спартанцы
- Перизеки
- Илоты

#### Население 20

Опишите каждый класс – сословие Спарты (их положение в обществе, права и обязанности, вид деятельности)

**ОТВЕТ**

**Спартанцы** – полноправные граждане полиса, они же дорийцы-завоеватели, имели земельные участки  
**Перизеки** – свободные, но не имеют гражданских прав, жили в поселениях, отдалённых от центра полиса, занимались ремеслом и торговлей  
**Илоты** – потомки завоёванных ахейцев, государственные рабы, обрабатывали земли спартанцев.



### Население 30

В переводе с греческого их называют «живущие вокруг»

О ком идёт речь? С каким афинским классом их можно сравнить и почему?

ОТВЕТ

### ОТВЕТ

#### Периэки

С метеками, так как они тоже были лично свободными, но не пользовались правами граждан



### Государственный строй 10

Как называется государственный строй. Который существовал в Спарте? В чём его суть?

ОТВЕТ

### ОТВЕТ

**Олигархия** — политический режим, при котором власть сосредоточена в руках сравнительно малочисленной группы граждан и обслуживает их личные и групповые интересы, а не интересы всех граждан



### Государственный строй 20

Назовите основные органы управления Спартой?

ОТВЕТ

### ОТВЕТ

- Народное собрание (апелла)
- Совет старейшин (герусия)
- 2 царя
- Коллегия эфоров



### Государственный строй 30

Чьё это изображение? Какое значение он имеет для Спарты?



ОТВЕТ

### ОТВЕТ

## Ликург

Является создателем спартанских законов



### Государственный строй 40

Охарактеризуйте законы Ликурга (отношение к собственности, приоритетная деятельность населения)

ОТВЕТ

### ОТВЕТ

- Запрещали частную собственность
- Спартец не мог оставить свой надел в наследство или продать
- Презирали богатство
- Запрещалось заниматься с/х, торговлей и ремеслом

**Долг – быть воином. Вся жизнь была организована по военному образцу**



### Государственный строй 50

В чём отличие Народного собрания Спарты от Народного собрания Афин?

ОТВЕТ

### ОТВЕТ

- Народное собрание в Спарте отличилось пассивностью
- Апелла не обсуждала выдвинутые вопросы, а лишь принимала или отвергала предложенное решение.
- Голосование проводилось примитивно — криком или участники расходились по разные стороны
- В Афинах — это главный орган управления



### ВОСПИТАНИЕ 10

Как называется спартанская речь и почему?

[ОТВЕТ](#)

### ОТВЕТ

Лаконичная речь – чёткая и краткая речь



### ВОСПИТАНИЕ 20

Что отражает данная иллюстрация?



[ОТВЕТ](#)

### ОТВЕТ

Существует мнение, что отец должен был отнести новорождённого к старейшинам. Хилых, больных детей сбрасывали со скалы, а крепких оставляли.



### ВОСПИТАНИЕ 30

Почему Спарта не знаменита философами и историками?

[ОТВЕТ](#)

### ОТВЕТ

Умственные занятия в Спарте не поощрялись. Люди, которые пытались ими заниматься, объявлялись трусами и изгонялись.



### ВОСПИТАНИЕ 40

Опишите систему воспитания спартанских мальчиков

[ОТВЕТ](#)

### ОТВЕТ

- Задача физического развития **граждан-воинов**
- Главные моральные качества **решительность, стойкость и преданность**.
- С 7 до 20 лет сыновья вольных граждан жили в **интернатах военного типа**.
- Практиковались **военные игры, занятия музыкой и пением**.
- Вырабатывались навыки **чёткой и краткой речи**
- Все дети в Спарте считались **собственностью государства**.



### ВОСПИТАНИЕ 50

Подавая щит юноше спартанка произнесла: «С ним или на нём»  
Что она хотела этим сказать?

[ОТВЕТ](#)

### ОТВЕТ

Означает призыв победить или погибнуть со славой, добиться цели или погибнуть. Павшего в бою воина, предположительно, несли с поля битвы на его щите.



**Игра закончена!  
Поздравляем  
победителей!**

## Приложение 2

### Технологическая карта по теме «Древняя Спарта»

Педагогическая цель	Обобщить и систематизировать материал по теме Древняя Спарта, осуществить контроль самостоятельной деятельности учеников с помощью дидактической игры
Задачи урока	Обучающие: Систематизировать представления о географическом положении, политическом и социально – экономическом развитии Древней Спарты; Развивающие: Сформировать умение работать в группе, грамотно и развёрнуто отвечать на поставленные вопросы, продолжить формировать картографические умения; Воспитательные: Привить интерес к историческим событиям прошлого и мировой истории, познакомить с традициями и ценностями Спартанского полиса для осознания собственной гражданской идентичности
Тип урока	Повторительно – обобщающий
Вид урока	Урок – игра
Форма урока	Игра
Планируемые предметные результаты	Сформировать умения рассматривать исторические процессы, определять этапы, причины, особенности развития и результаты; выработать умения сравнивать исторические факты, процессы, явления, определяя общее и различное в их развитии; систематизировать историческую информацию; определять свою личную точку зрения, уметь её формулировать и аргументировать; решать проблемные ситуативные задачи; давать оценку историческим событиям и процессам.
Планируемые личностные результаты	Развить понимание культурного многообразия мира, толерантность, уважение к культуре других народов России и мира; сформировать у учащихся интерес и уважение к истории и культуре человечества, заложить основы для понимания и индивидуальной оценки достижений западной культуры
Планируемые метапредметные результаты	Сформировать способность организации и регулированию свою учебной деятельность; развить умение работать с учебной информацией, использовать современные источники информации; сформировать умение решать творческие задачи, представлять результаты своей деятельности в игровой форме; коллективной работе, освоение основ межкультурного взаимодействия в школе и социальном окружении, осуществлять самоконтроль
Формы и методы обучения	Методы: дидактическая игра, эвристическая беседа, дискуссия; Формы: групповая
Оборудование урока	Компьютер, проектор, электронная презентация, карта Древней Греции, иллюстрации

\* Составлено автором

### Организационная структура урока

Этап урока	Формы, методы и приемы обучения	Основные виды деятельности учителя	Деятельность учащихся		Вид контроля
			Основные виды деятельности	Формируемые УУД	
Организационный момент	Коллективная, личный пример; Устно-словный; Индивидуальный, Инструктаж, речь учителя	Приветствую учащихся. Проверка готовности к уроку	Дети приветствуют учителя, проверяют свою готовность к уроку	Личностные: Готовность и способность к саморазвитию мотивация к познанию нового.	Личный контроль
Актуализация знаний	Фронтальная, словесный беседа	Учитель задаёт вопросы на актуализацию знаний по прошлому уроку	Ученики отвечают на поставленные вопросы	Познавательные: Умение устанавливать причинно-следственные связи; строят логическую цепь рассуждений Коммуникативные: Умение излагать своё мнение, аргументируя его; использовать речевые средства в соответствии с ситуацией общения. Личностные: способность оценивать чужие поступки.	Индивидуальный контроль, беседа по вопросам
Постановка целей и задач урока	Фронтальная; словесный, беседа	Через ряд последовательных вопросов учитель приводит учеников к формулированию темы урока, составлению плана, по которому будет реализовываться дальнейший ход занятия. Учитель ставит проблемный вопрос, на который необходимо будет ответить в конце урока	Ученики отвечают на вопросы, формулируют цель и задачи урока	Регулятивные: Умение определять цель, проблему в учебной деятельности. Столкнувшись с новой практической задачей, самостоятельно формулирует познавательную цель и строит действие в соответствии с ней. Познавательные: способность обобщать, делать выводы. Коммуникативные: Умение излагать своё мнение, аргументируя	Беседа по вопросам

				его Личностные: Приобщение к истокам культурно-исторического наследия человечества, интерес к его познанию за рамками учебного курса и школьного обучения;	
Первичное проверка понимания нового материала	Групповая, практическая (дидактическая игра); наглядный словесный, инструктаж, индивидуальный у доски	Учитель знакомит учеников с правилами игры Учитель корректирует деятельность учеников в ходе игры	Дети демонстрируют полученные знания принимая участие в игре	Познавательные: Поиск и выделение информации; установление причинно-следственных связей; построение логической цепи рассуждений; Коммуникативные: Изложение своё мнение, аргументируя его, Использование речевых средств в соответствии с ситуацией общения Регулятивные: Принимают учебную задачу, осуществляется саморегуляция как способ к мобилизации сил и энергии; к волевому усилию и преодолению препятствия	
Проверка и контроль усвоения материала	Фронтальная, словесный, беседа	Учитель задаёт вопросы на закрепление пройденного материала	Дети отвечают на вопросы, высказывают своё мнение	Коммуникативные: Формулируют собственное мнение и позицию; строят понятные для окружающих высказывания, полно и точно выражают свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации Познавательные: Осуществляют анализ; строят логическую цепь рассуждений. Регулятивные: Принимают учебную задачу, осуществляется са-	Беседа по вопросам

				морегуляция как способ к мобилизации сил и энергии; к волевому усилию и преодолению препятствия, в сотрудничестве с учителем, классом находят решение учебной задачи	
Ре- флексия	Групповая, индивидуальная, словесная, выставление отметок учителем	Подведение итогов работы на уроке, выставление отметок Благодарность за урок	Подводят итоги занятия	Регулятивные: оценивают результаты работы Коммуникативные: Формулируют собственное мнение и позицию	

\*Составлено автором